

PC ACTION

TUTTO IL MONDO DEL PC TRA DIVERTIMENTO E PROFESSIONE

L. 9.900

PC ACTION

INDIANA JONES 4

La più grande avventura grafica del secolo!!



WINDOWS 3.1

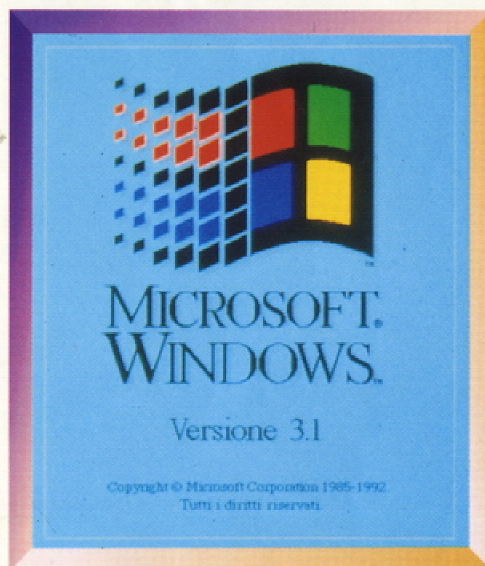
Il volto "amico" del PC

MULTIMEDIA PERSONAL COMPUTER

Che cos'è e come procurarselo

SALOTTI INFORMATICI

Tutto sulle BBS





NEL DISCHETTO

I demo di PACIFIC ISLANDS e INTERNATIONAL SPORT CHALLENGE
Un comando utilissimo per evitare "perdite" irreparabili
Tutto l'occorrente per "nascondere" i vostri file

Dov'è finito il tuo dischetto? Chiedilo all'edicolante

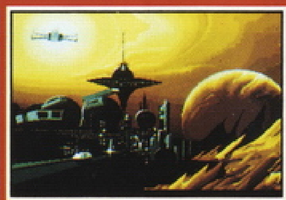
XENIA
EDIZIONI

EPIC

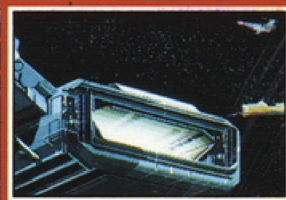
WAKELIN

ZOOM GUM









T.V. SHOTS TAKEN FROM CBM AMIGA FORMAT.

EPIC - UNA LEGGENDA OLTRE IL TEMPO

É NATA UNA LEGGENDA: UN GUERRIERO STELLARE DI CAPACITA' SUPERIORI - DOTATO DI POTERI ALTAMENTE DISTRUTTIVI CHE, POSTI NELLE GIUSTE MANI, SAPRANNO FARE GIUSTIZIA FRA I TRASGRESSORI INTER-GALATTICI-SI FA LARGO SULLA SCENA. IL SUO NOME É EPIC. UN GIOCO IN 3D DAVVERO EPICO: UNA PIETRA MILIARE NELLA TECNOLOGIA A POLIGONI IN FATTO DI VELOCITA', GRAFICA E GIOCABILITA' PURA DA CIMA A FONDO. UNA MOLTITUDINE DI MISSIONI TI CALERA' NELLE PROFONDITA' DI QUESTA AFFASCINANTE CONQUISTA DELLO SPAZIO LONTANO.

EPIC: UN CAPOLAVORO DELL'INGEGNERIA DEL SOFTWARE.

ocean®

MANUALE IN ITALIANO

LEADER

DISTRIBUZIONE

EDITORIALE

PC ACTION VALE DOPPIO

Eccoci al terzo appuntamento con il mondo del PC e con PC Action. Innanzitutto grazie per i complimenti che ci hanno fatto davvero piacere, e grazie anche per i consigli perché alcuni sono stati davvero preziosi. Grazie di cuore, insomma, anche perché a noi questa rivista piace molto, e poiché desideriamo che a voi piaccia altrettanto, abbiamo deciso di offrirvi in questo numero di PC Action quasi il doppio di pagine dedicate agli articoli di pubblico interesse. Perché questa scelta? Perché abbiamo pensato ai vostri pomeriggi sotto il sole delle spiagge, o distesi sui prati dei laghi o delle montagne, lontani dalla città e dallo stress del lavoro ma anche dal vostro PC; e quale piacere è più piacevole di una buona lettura? Così abbiamo pensato di farvi cosa gradita offrendovi un articolo davvero interessante sul mondo di Windows 3.1, su quello dei PC Multimediali, su quello delle BBS e su alcuni grandi giochi che troverete recensiti sul prossimo numero. Insomma, abbiamo pensato a voi, alla vostra bella vacanza, alla vostra voglia di essere informati in modo chiaro e immediato e al vostro desiderio di essere sempre più padroni del PC.
Ci rileggiamo a settembre, e intanto, a nome di tutta la Redazione (che ha lavorato veramente in modo egregio - grazie a tutti , vi auguro buone, buonissime vacanze.

Stefano Gallarini

Mensile di software, hardware e giochi per PC
Luglio-Agosto 1992 - Anno 1 - Numero 3 - Lire 9.900
Spedizione in Abb. Post. Gr. III/70

Editore: XENIA Edizioni s.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 20121 Milano * Direttore Responsabile: Roberto Ferri * Direttore Esecutivo: Stefano Gallarini * Capo Redattore: Francesco Gambino * Redattori: Loris Bianchi, Luca Cecchi, Massimiliano Cozzi, Mauro Ferri, Francesco Gaini, Daniele Lepido, Stefano Petrullo, Riccardo Rossetti, Andrea Simula * Segretaria di Redazione: Roberta Zampieri * Redazione: XENIA - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel. (02) 66.80.45.05 - Fax (02) 66.80.44.78 * Progetto grafico e impaginazione: Bellafante Design Studio - Milano Tel. (02) 26.00.01.43 * Fotolito: Litomilano * Stampatore: Rotolito Lombarda S.p.a. - Cernusco sul Naviglio (MI) * Esclusivista per la pubblicità: SUARES & ADLER Italia - Via Savona, 26 - 20144 Milano - Tel. (02) 58.10.30.38 - Fax (02) 58.11.17.26 * Distribuzione: ME.PE. S.p.a. - Viale Famagosta, 75 - 20124 Milano * Registrazione del Tribunale di Milano n. 291 del 9 maggio 1992 * Pubblicità inferiore al 70%
* Abbonamento a 11 Numeri Lit. 99.000. Arretrati il doppio del prezzo di copertina: solo con versamento sul C/C postale N. 19551209 intestato a Xenia Edizioni S.r.l. - Via dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano

LA PASSIONE BRUCIA. RAFFREDDATELA AD ACQUA.

QUARTZ è l'unico scooter 50 cc. con un motore potente e affidabile raffreddato ad acqua e con freno a disco. Tutto è delineato in una forma sfrecciante, decisa, aggressiva: il disegno innovativo delle strumentazioni, della sella che nasconde un vano portacasco, del manubrio, della fanaleria. Accendi Quartz: l'impeto della passione ti porterà con sè.

SI VEDE QUANDO E'  PIAGGIO

SOMMARIO

In questo numero di PC Action troverete



NEL 1988 DUNGEON MASTER AMIGA SCONVOLGEVA IL MONDO DEI GIOCHI DI RUOLO. ORA E' LA VOLTA DELLA VERSIONE PC!!!

FTL

Dungeon Master

PARTI ALLA RICERCA DEL FIRESTAFF, IL BASTONE DI FUOCO CUSTODITO NELLE SEGRETE DI UN ANGUSTO CASTELLO. NEI CUNICOLI SOTTERRANEI INCONTRERAI MOSTRI RIBUTTANTI E TI IMBATTERAI IN UNA SERIE DI INGEGNOSI ENIGMI. GIÀ ALTRI AVVENTURIERI HANNO OSATO SFIDARE IL DESTINO: HANNO TUTTI FALLITO...







LEADER
·D·I·S·T·R·I·B·U·Z·I·O·N·E·



PC NOVITA'

a cura di Francesco Gambino







FANTASTICO CDPC!

I vostri desideri multimediali si sono finalmente avverati. Infatti CDPC della Media Vision è il primo sistema integrato multimediale a fornire insieme le prestazioni del CD-ROM e dell'audio digitale, dando al vostro PC un'alta qualità di riproduzione del suono con una quantità di altre funzioni, come due amplificatori da 100 Watt di potenza. Si tratta di una qualità audio che difficilmente pensavate di poter ottenere dal vostro PC, aggiunta ad una notevole facilità d'uso. Contiene inoltre tutti gli accessori necessari per trasformare il vostro PC in un sistema multimediale, eliminando lo scoglio di dover acquistare molti componenti separatamente (abbassando anche i costi). Il software incluso comprende Windows 3.0 con le Multimedia Extension, la Compton's Multimedia Encyclopedia e il gioco Indiana Jones in the Fast Lane (tutti su CD-ROM).

BIT MOVIE '92 a RICCIONE

Si è svolta a Riccione dal 17 al 20 aprile la quinta edizione della Mostra Nazionale di Computer Art BIT MOVIE. La mostra è imperniata sul lavoro e sull'entusiasmo degli aderenti all'associazione culturale Circolo Ratataplan e può contare sull'impegno, le competenze tecniche ed artistiche di più soggetti, anche esterni, coinvolti in questo progetto.

La parte più significativa della manifestazione è il concorso riservato alla computer animation, a cui si è aggiunto quest'anno un concorso di immagini statiche ed uno di composizione ed arrangiamento musicale su personal computer.

Da sottolineare il numero di lavori che sono pervenuti al concorso: 43 animazioni classificabili nella categoria 3D, di cui 25 ammesse al concorso, e 31 animazioni nella categoria 2D, di cui 18 selezionate. Un notevole interesse ha poi riscosso la sezione del concorso per immagini statiche, con 107 immagini pervenute, di cui 60 selezionate. Il concorso MIDI, con una decina di brani pervenuti, può dirsi ancora in uno stato nascente e promette tuttavia sviluppi molto positivi. Segno questo della capacità di BIT MOVIE di proporsi come palcoscenico ideale per molti autori di computer animation, di immagini sintetiche o di brani musicali arrangiati al computer.

Pur non potendo competere con festival internazionali, cui vanno sponsorizzazioni pubbliche e private di ben altro livello, BIT MOVIE conferma la sua originalità e la capacità di stimolare la produzione artistica e l'uso creativo delle nuove tecnologie da parte di molti artisti o di semplici appassionati. BIT MOVIE è una manifestazione dedicata a tutti coloro che hanno un interesse nelle applicazioni creative informatizzate, al di là di tematiche professionali specifiche ed è una vetrina di produzioni che riflette abbastanza chiaramente gli atteggiamenti di chi si avvicina al computer per costruirsi un proprio linguaggio, per comunicare nel senso più ampio del termine e, perché no, per divertirsi.



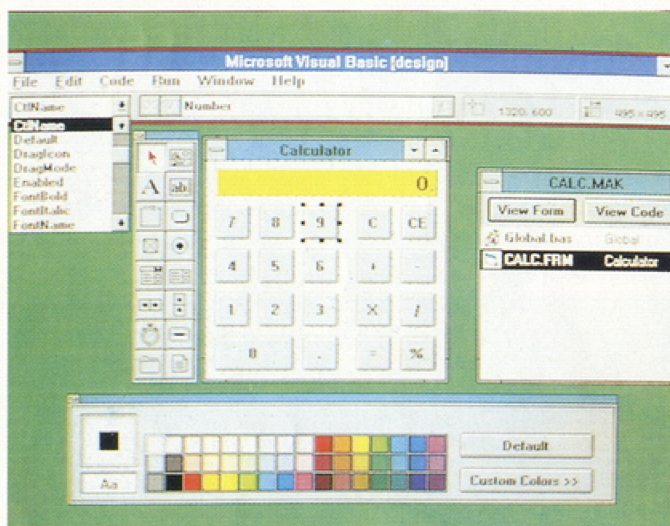


TUTTI PROGRAMMATORI WINDOWS CON VISUAL BASIC

L'ambiente grafico Microsoft Windows offre numerosi benefici all'utente finale, ma apre nuove sfide ai programmatori. Infatti scrivere vere applicazioni Windows, fino ad oggi, è stato un compito molto impegnativo perché gli strumenti di sviluppo mancavano di quella combinazione di facilità di utilizzo e flessibilità di cui, paradossalmente, godevano invece le applicazioni sviluppate.

Con Microsoft VISUAL BASIC

tutto questo è solo un ricordo: finalmente è nato uno strumento facile e flessibile con cui realizzare vere applicazioni Windows a tempo di record, anche se non si conosce il linguaggio C e non si è dei professionisti dello sviluppo. Il sistema di programmazione Microsoft VISUAL BASIC consente di creare applicazioni in grado di trarre pieno vantaggio da funzionalità tipiche di Windows, quali: pulsanti, menu a discesa, grafica e animazione, scambio dinamico dei dati (DDE) e multitasking.
Grazie ai suoi strumenti grafici per il disegno dell'interfaccia utente, al suo linguaggio di programmazione strutturato ad alto livello, alla gestione del modello di programmazione orientato agli eventi (event-driven), all'ambiente di sviluppo e debugging, VISUAL BASIC rappresenta davvero una svolta storica nell'arte della programmazione. Se a tutto questo aggiungiamo la possibilità di creare un vero eseguibile Windows e l'estrema facilità di collegamento a DLL o alle interfacce (API) di Windows stesso, otteniamo uno strumento davvero unico e irrinunciabile, non solo per chi voglia affrontare per la prima volta lo sviluppo Windows, ma anche per chi svolge questa attività in modo professionale.





UN PC GRANDE COME UN LIBRO

Il "book size" è un nuovo tipo di PC ultracompatto, nato come sottoprodotto dallo sviluppo delle tecnologie per piastre madri da utilizzare nei notebook. Si tratta di una soluzione che non ha controindicazioni tecniche (contrariamente a quanto molti suppongono), anche se è poco diffusa e poco richiesta in quanto il PC è ancora un oggetto acquistato fondamentalmente per uso professionale e, in quanto tale, deve avere un aspetto adatto. I booksize (parola che significa "delle dimensioni di un libro") hanno inoltre poco spazio per eventuali schede di espansione e per successive aggiunte di un secondo drive o di un secondo hard disk. Si tratta in ogni caso di un oggetto simpatico che può essere potente quanto un normale desktop.
La novità in questo campo è la nuova serie della Memorex, denominata FLY BOOK (cm. 26 x 20 x 4,5 - Kg. 2,7), creata appositamente per chi ha problemi di spazio e tuttavia non vuole risparmiare sulle prestazioni. Si va infatti dal più economico 286/16 HS fino al 486 DX a 33 Mhz con hard disk da 120 MB. I prezzi vanno da un minimo di 2.490.000 a un massimo di 5.290.000, ma va considerato che in dotazione con tutti i modelli c'è un monitor a colori 14" Super VGA ad alta risoluzione con la scheda video corrispondente. Gli stessi modelli esistono anche in versione per rete (senza monitor e senza disco fisso).
Un altro booksize da segnalare è quello della MicroAge, una delle marche taiwanesi più conosciute. E' dotato di un alimentatore interno (non esterno) da 65 watt, spazio per FDD, HD e per una scheda di espansione standard a 16 bit (ISA). Pur non essendo un portatile, viene fornita anche una borsa per il trasporto: misteri cinesi!







AD LIB GOLD: LE NUOVE SCHEDE AUDIO VERAMENTE "GOLD"

La Ad Lib Inc. ha da poco introdotto sul mercato una nuova linea di schede audio stereofoniche, denominata AD LIB GOLD. Si tratta di prodotti innovativi, totalmente corrispondenti alle specifiche per i Multimedia Personal Computer (vedi articolo all'interno della rivista) e rappresentano un passo da gigante nella tecnologia relativa all'audio per il PC.
Le schede AD LIB GOLD sono progettate come un sistema musicale professionale, a 12 bit, con input da microfono o da altre fonti ausiliarie, mixer, interfaccia MIDI. La linea AD LIB GOLD è dunque in grado di fornire prestazioni finora disponibili solo attraverso schede molto più costose.
Il cuore di questo potentissimo sistema stereo è un nuovo, rivoluzionario chip in grado di creare suoni più ricchi e più naturali. Con "é voci FM indipendenti e due canali di registrazione e riproduzione, le AD LIB GOLD offrono una flessibilità incomparabile nella creazione di presentazioni multimediali. L'utente può destinare uno dei canali al parlato e l'altro agli effetti sonori, oppure può utilizzare tutta la potenza delle 20 voci per ottenere una colonna sonora sintetizzata o musica di qualità CD audio attraverso un drive per CD-ROM. Un mixer permette di combinare segnali sonori provenienti da fonti diverse (CD, voce, segnali sintetizzati o digitalizzati).
La AD LIB GOLD 1000 è dedicata a coloro che desiderano ottenere un'elevatissima qualità del suono da un supporto "classico" (l'hard disk o il floppy), meztre l'AD LIB GOLD 2000 è un pacchetto completo per chi utilizza anche supporti ottici.
Ma AD LIB GOLD è molto di più di una semplice scheda audio.



E' un vero e proprio sistema audio espandibile. AD LIB infatti propone una gamma di prodotti innovativi da utilizzare insieme con la scheda; tra questi l'AD LIB GOLD Telephone Answering System, che utilizza la scheda per collegare il PC ad una linea telefonica.



FINALMENTE IL VIDEODISCO RISCRIVIBILE!

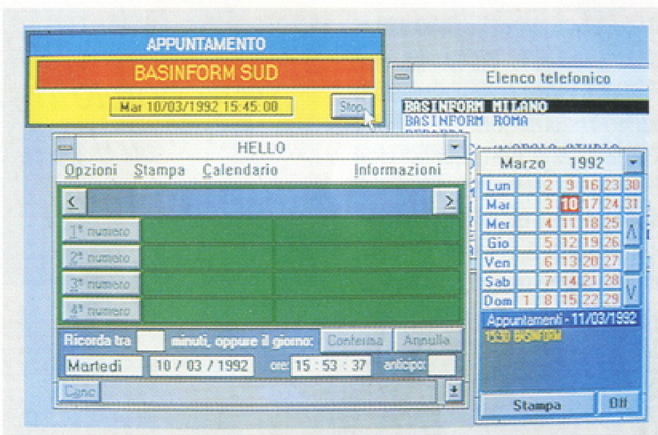
Si chiama VDR-V1000 e rappresenta una straordinaria innovazione nel mondo dei videodischi. Ha una capacità di 57.600 immagini su ogni facciata per un totale di 32 minuti di video.
Possiamo affermare che il VDR-V1000 della Pioneer rappresenti l'inizio di una nuova era sia nel campo della produzione televisiva, dove occorre una rapida ed efficace organizzazione dei contenuti video, sia nel campo del multimediale per l'archiviazione di immagini.
La tecnologia ottica su cui si basa il VDR-V1000 è a 2 testine e (udite, udite!) rende possibile la registrazione e la cancellazione istantanea del segnale, mantenendo sempre un'elevata qualità del video.
Il VDR-V1000 è cancellabile fino a un milione di volte, il che consente di utilizzarlo per numerose applicazioni. I dati infatti possono essere scritti, cancellati, riscritti e aggiornati per un numero di volte virtualmente illimitato. Le registrazioni audio e video possono essere realizzate sia contemporaneamente sia separatamente e la singola testina garantisce un rapidissimo accesso a qualsiasi punto del disco (0,3 secondi come tempo medio di accesso).
Il VDR-V1000 utilizza un sistema magneto-ottico che assicura una registrazione perfetta e permette anche di conservare i dischi vicino a forti campi magnetici senza correre il rischio di cancellare il segnale registrato.





PRONTO, CHI PARLA?

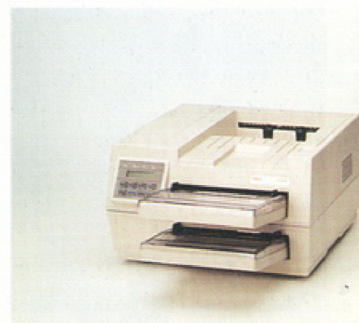
Si chiama HELLO ed è una vera e propria agenda con rubrica telefonica.
Si tratta di un programma della Basinform Sud che, fornito sullo stesso dischetto in versione sia Windows che DOS, consente di gestire, in maniera semplice ed integrata, la rubrica telefonica e l'agenda degli appuntamenti.
Per ogni utente è possibile memorizzare, oltre al nome, 4 numeri di telefono e 4 indirizzi per ciascun record.
Usato insieme al combinatore telefonico J12, il software consente di comporre, in modo automatico, i numeri telefonici desiderati. E' possibile stampare il proprio elenco telefonico da consultare anche in auto (per chi di voi usi il cellulare...).
L'agenda consente di memorizzare un appuntamento oppure di richiamare un numero telefonico trovato occupato, semplicemente impostando i minuti da attendere oppure la data e l'ora. Una finestra che compare sullo schermo provvederà, con segnale acustico, a ricordare un appuntamento oppure una telefonata da effettuare.
Può essere visualizzato un calendario con la lista degli appuntamenti del giorno desiderato; può essere ottenuta anche la stampa degli impegni mlemorizzati. Comodo, non vi pare?





OKI PRESENTA LA PRIMA LED PCL-5 COMPATIBILE

OKY Systems (Italia) ha presentato una nuova stampante di pagina da 8 pagine al minuto e da 300 dpi, che va ad ampliare la famiglia di printer OKI a tecnologia led.
Siglata OL 810, la nuova stampante è caratterizzata da interessanti novità sul piano della dotazione di bordo: oltre al PCL-5 come linguaggio di descrizione della pagina, la stampante è equipaggiata con 13 font completamente scalabili e 42 font bitmap, e può contare su una memoria RAM di 1 MB espandibile a 5 MB con moduli da 1 MB.
La OL 810 è la prima stampante led ad adottare una tecnologia di miglioramento della risoluzione: denominata OKI Smoothing Technology, questa consente di ottenere caratteri più definiti, linee più precise e curve più omogennee.
Oltre all'emulazione HP LaserJet III, la nuova printer è compatibile anche con la IBM Proprinter III XL per le applicazioni che non supportano il PCL.





INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS

di Daniele Lepido

L u c a s A r t s

Eravamo già pronti per andare in stampa quando in redazione è arrivato un misterioso pacco proveniente dalla California. Non potete immaginarvi il nostro stupore quando dal pacco sono saltati fuori i dischetti di quella che probabilmente sarà la più grande avventura grafica del secolo. E ci è sembrato giusto proporvela qui, tra le news di PC Action. Signori, è con grande piacere che vi presentiamo "Indiana Jones and the Fate of Atlantis".



L'ultima avventura dinamica realizzata da quei pazzerelloni californiani della LucasArts Entertainment, che aveva come protagonista il mitico Indiana Jones, ricalcava fedelmente il film, quello cioè in cui Indy, coadiuvato dal suo anziano papà era alla ricerca del Santo Graal. A distanza di quasi tre anni di tempo ecco che l'affascinante e quanto mai spericolato archeologo torna con le sue imprese sui nostri computer per farci vivere nuove emozioni e nuove meravigliose avventure.

Di questo esilarante quarto episodio della serie era previsto



anche il film, ma dato che Harrison Ford non ne ha voluto sapere di interpretare questo personaggio che lo ha reso tanto famoso, il progetto della versione cinematografica è fallito miseramente. Il bello è che in questi casi là dove il cinema non può arrivare ecco farsi avanti il mondo dei videogiochi in cui tutto è possibile e ogni sogno si può avverare!

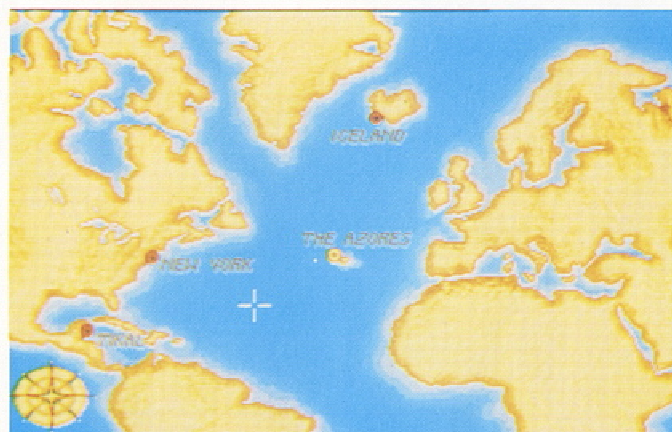
Questa volta vedremo il nostro intrepido archeologo alla ricerca della perduta Atlantide, città leggendaria che pare abbia avuto un livello di civiltà molto avanzato.

Il gioco ha inizio in maniera quantomai originale, con il mitico Indiana che entra all'interno del famoso Barnet College per cercare una misteriosa statua che molto probabilmente contiene quella che è la misteriosa fonte di energia della antica Atlantide: l'oricalco. La presentazione è qualcosa di veramente grandioso, con il nostro simpatico archeologo che vaga negli oscuri meandri dell'antico museo. Pur essendo una presentazione a tutti gli effetti, in questa situazione avrete la possibilità di interagire, di spostarvi e di fare progredire questo stadio iniziale del gioco. Vi apettano infatti i vari passaggi segreti e i trabocchetti che sono presenti nella vetusta costruzione.

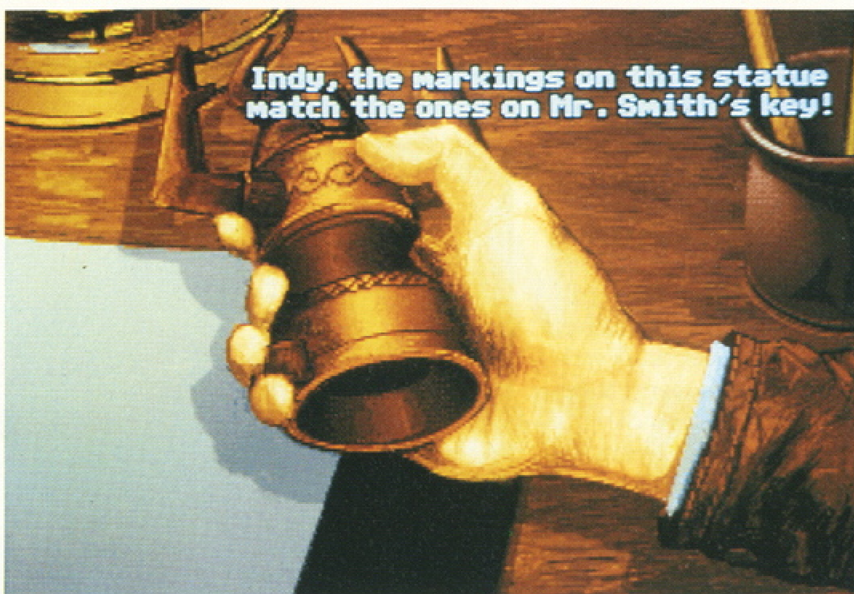
In questa esilarante fase iniziale si intravede già quello che sarà il coinvolgente umorismo dell'intera avventura, con il nostro protagonista che, tra un passaggio segreto e l'altro, vi farà letteralmente morire dalle risate con i suoi capitomboli e le sue spettacolari cadute.

Una volta impossessatosi dalla





Alla sinistra, nella pagina accanto, la rivista su cui Indiana trova menzicnata la bella archeologa Sophia Hapgood. In alto e in basso, immersioni alla ricerca della perduta Atlantide. Al centro, la mappa dei viaggi di Indiana alla ricerca di Atlantide.



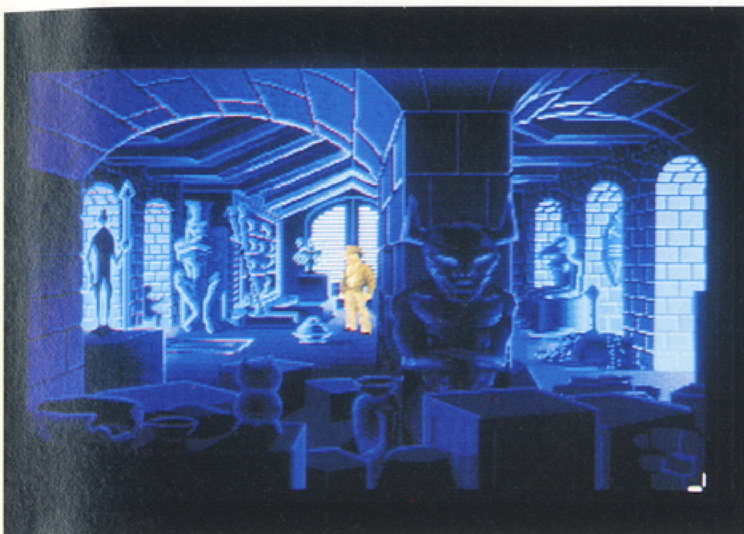
Alla sinistra, le incisioni di questa statuetta corrispondono a quelle della chiave di Mr. Smith! Al centro, il medaglione di Sophia Hapgood contenente i cristalli di oricalco In basso e a destra, anche la collezione di un museo di storia antica può celare incredibili insidie...

misteriosa statuetta, l'intrepido dottor Jones si reca dal suo fido amico Marcus il quale è in compagnia di uno strano individuo dall'aria molto interessata alla misteriosa statuetta appena sottratta da Indy nel famoso Barnett College.
Ma ecco il primo grande colpo di scena di questa fantastica avventura grafica: il losco figuro in compagnia di Indy e di Marcus con un gesto improvviso tira fuori un bel revolver e lo punta su i due americani. Senonché il nostro grande avventuriero con un balzo felino e dopo una breve ma molto spettacolare collutazione riesce a disarmare il pericoloso tipo che però è riuscito a rubare la preziosa statuetta con dentro la mitica "potenza di Atlantide".
Nella fretta di fuggire comunque questo tipaccio ha lasciato la sua giacca, all'interno della





quale prontamente Indy trova uno strano ma molto utile documento che rivela all'astuto archeologo la vera identità del "ruba statuette"; in realtà egli on è altro che uno sporco nazista assetato di potere e di fama. Nella giacca Indy trova anche una rivista (abbiamo scoperto un importante riferimento intertestuale; il bel rivistone era PC ACTION!!) all'interno quale scopre un articolo riguardante una sua collega, la bella archeologa Sophia Hapgood, una delle studiose più informate sulla storia della antica Atlantide.
Prorio qui inizia la vostra avventura, dopo naturalmente aver

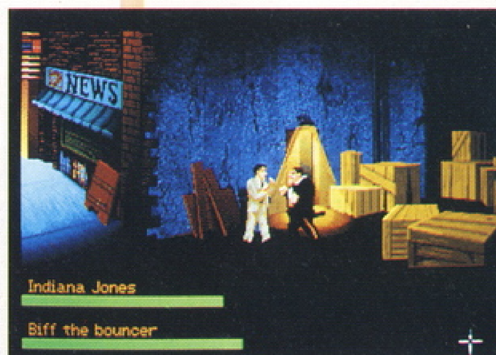


rintracciato la dolce Sophie.
Con le sue duecento ambientazioni "Indiana Jones and the fate of Atlantis", ideato da Hal Barwood, è l'avventura grafica più complessa realizzata fino ad ora dalla LucasArts: infatti per i fondali sono state scannerizzate e visualizzate in 256 colori ben cento immagini originali realizzate dagli artisti della Lucasfilm, mentre per animare i personaggi si è ricorsi alla tecnica del Rotoscoping, che permette di trasformare in animazione immagini riprese dal vero.
La trama di questo quarto episodio prende spunti da un fumetto americano della Dark Horse Comics ed è veramente eccezionale.
Fantastico, veramente fantastico!
Con questa sublime realizzazione la LucasArts, che è un distaccamento della vera e propria Lucasfilm cinematografica, ha dimostrato di poter agire e sopratutto di creare nuovi prodotti in maniera assolutamente indipendente. Questo avveniva già per quanto riguarda la realizzazione tecnica, ma ora si è verificato anche per la trama così che la celeberrima software house californiana ha data prova di grande originalità e innovazione.
Insomma una avventura eccezionale che non deve vivere all'ombra di un grosso successo cinematografico e che amplia quelli che sono i limiti di realizzazione tecnica su questa favolosa macchina che è il Pc.
Come di norma l'utilizzo dei 256 colori rende le schermate favolose; gli sprites (cioè tutto quello che si muove sullo schermo) sono coloratissimi e molto definiti e i fondali sono quanto di meglio si possa vedere in un videogame. L'animazione del personaggio è poi veramente entusiasmante: i programmato-

OPINIONE



Ci troviamo di fronte ad un prodotto che ha semplicemente dell'eccezionale. La LucasArts ormai famosa per le sue precedenti realizzazioni ha sfornato una avventura grafica che, a mio parere, può essere considerata come la migliore in assoluto.
Se in Monkey 2 ciò che più colpiva, oltre naturalmente la magistrale realizzazione tecnica, era la prorompente simpatia del mitico Guybrush, con "Indiana Jones and the Fate of Atlantis" ci troviamo di fronte ad un prodotto che va oltre quelli che possono essere i limiti di un videogioco; giocandoci avrete l'impressione di assistere ad un film, in cui l'elemento avventuroso e le situazioni mozzafiato sono le componenti di maggiore coinvolgimento.
Penso che questo quarto episodio della fortunata saga di Indiana sia particolarmente apprezzabile per il fatto che la sua trama non prende spunto da nessuna versione cinematografica e quindi, sui vostri schermi, avrete l'occasione di visualizzzare qualcosa di assolutamente originale. Saranno così accontentati gli avventurieri più esperti che non dovranno avere il timore di giocare una avventura già nota a causa della versione cinematografica.
Parlando sempre della trama posso dire che inizialmente, quando ancora si pensava possibile il film vero e proprio, Spielberg aveva steso una super-mega sceneggiatura che è poi stata riutilizzata per la versione videoludica. Il mondo dei videogiochi fino ad ora è sempre stato considerato nettamente inferiore a quello del cinema, ma ora, soprattuto grazie a software house come appunto la LucasArts e la Sierra, vediamo che questa incontrastata prevalenza inizia un po' ad essere messa in discussione.
Gli elementi che fanno di questo gioco un prodotto veramente vincente sono molti e si conciliano in maniera veramente eccezionale. Oltre all'avvincente trama di cui vi ho già parlato, grandiosa è anche l'animazione dei vari personaggi. Nulla è affidato al caso: ogni singolo movimento dei protagonisti è stato appositamente studiato per dare una determinata immagine al personaggio. Ad esempio in Indy, ritroviamo esattamente il grande personaggio delle varie versioni cinematografiche con quel suo fare da "duro intellettuale"; dal personaggio della bella Sophia traspare un determinato tipo di personalità che è appunto ottenuto grazie alla magistrale animazione. Quel muoversi i capelli e quella camminata civettuola, conferiscono alla bella archeologa quel magnetico fascino femminile che non può mancare in un personaggio così ben strutturato.
Molto elevato è anche il livello di giocabilità che garantisce all'utente un divertimento veramente grandioso.
Il controllo del personaggio avviene tramite l'ormai sperimentato sistema SCUMM che è assolutamente identico a quello del secondo episodio di Monkey Island . Questo tipo di interfaccia utente (che come ormai sapete è quell'insieme di verbi o icone grazie alle quali potete interagire nel gioco) "punta e clicca" si avvale dell'uso del mouse che sopratutto in queste avventure si sta confermando come la periferica di gestione del software più comoda.
Le musiche che vi accompagneranno nel corso della avventura sono veramente entusiasmanti perché, come vi ho già detto, sono strutturate grazie all'ormai famoso sistema IMUSE (Interactive Music and Sound Effects) grazie al quale siete, musicalmente parlando, introdotti nelle diverse situazioni di gioco in maniera graduale.
Il gioco presenta inoltre alcune brevi fasi arcade che però gli avventurieri più fedeli a tale nome potranno sapientemente evitare grazie alla scelta accurata dei dialoghi a disposizione.
Parlando invece della grafica vi posso dire che è veramente ben curata e si pone più o meno sul medesimo livello di quella di Monkey 2: i 256 colori della scheda grafica VGA/MCGA vi regaleranno fantastiche schermate e una grande quantita di dettagli.
Un prodotto quindi assolutamente da non perdere che si pone in una posizione sopraelevata rispetto alle altre avventure grafiche.



Sopra, Indiana Jones alle prese con un buttafuori di New York.

ri di San Raphael sono riusciti a riportare su computer quella che è sullo schermo cinematografico la vera indole del Dottor Jones, con i suoi atteggiamenti e i suoi movimenti più ricorrenti. Tutto questo realismo che permea dalla figura dello spericolato archeologo è ben reso anche dai dialoghi. In questa grandiosa avventura avrete la possibilità quindi di comportarvi proprio come il popolare avventuriero, con la sua spregiudicatezza, con i suoi modi poco ortodossi e naturalmente con il suo enorme fascino che in questo episodio viene esercitato sulla bella archeologa Sophia Hapgood.

In basso, tappa nell'America latina, sede delle civiltà più antiche e misteriose. Alla destra, esplorando Atlantide In basso, uno degli enigmi più intricati: aprire un misterioso portale





Da quanto ho potuto visionare, il livello di difficoltà degli enigmi è abbastanza alto e mi è giunta la voce che per risolvere il gioco intero occorreranno circa 60 ore di gioco, quindi preparate frusta e cappello per una avventura esaltantissima che coinvolgerà chiunque.
Inoltre è molto interessante il fatto che in alcune situazioni avrete la possibilità di impersonare Sophie, la giovane archeologa che accompagna il temerario dottor Jones nelle sue imprese.
Come in Monkey Island 2, anche in Indy 4 il controllo del personaggio avviene tramite l'ormai famoso sistema denominato SCUMM, con la suddivisione dell'area dello schermo in tre parti principali; una che mostra la locazione corrente, una recante i verbi di interazione e una con gli oggetti in vostro possesso.
Il sonoro è poi qualcosa di veramente favoloso: la LucasArts ha adottato, come per il secondo episodio di Monkey Island, il sistema IMUSE e i risultati sono veramente ottimi.
Un prodotto quindi di eccellente fattura, sia per la grafica, sia per il sonoro e sia per l'avvincente trama, che si va a collocare in un posto d'onore rispetto alle altre avventure dinamiche•



SCHEDA TECNICA



Per quanto riguarda le caratteristiche tecniche questa esilarante avventura dinamica si rivela veramente impeccabile. Il gioco però richiede un hardware abbastanza sofisticato: escludendo assolutamente gli XT, il gioco richiede come configurazione minima un 286 12 Mhz e naturalmente i soliti 640K di RAM. "Indiana Jones" gira anche sulla scheda grafica EGA ma il colosso grafico della VGA è senza ombra di dubbio insostituibile. Sono supportate tutte le schede sonore piùfamose presenti sul mercato quali l'Ad-Lib, la Sound Blaster la Roland e per finire la Sound MAster 2.
Vi ricordo che è assolutamente d'obbligo l'uso dell'hard disk e vi consiglio di iniziare a fare su di esso un bel po' di spazio perché questa avventura dinamica occupa quasi 10 MegaBytes.
Questo gioco sia tecnicamente e sia per le altre caratteristiche che vi ho elencato si rivela come un prodotto assolutamente da non perdere. Correte quindi ad acquistarlo perché ne vale veramente la pena.
Buon divertimento quindi!!!

PAGELLA

Grafica	93
Sonoro	92
Interattività	90
Giocabilità	89
Tecnica	93
Globale	99



Presenta



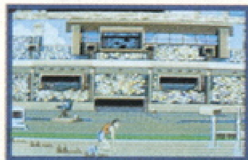
ESPAÑA THE GAMES '92



COMPETI CON I MIGLIORI

LA SENSAZIONE DI PARTECIPARE ALLE OLIMPIADI!

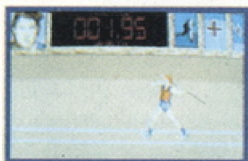
OLTRE 30 GARE!
TUTTE le discipline di atletica leggera... animazione stupefacente e azione mozzafiato!

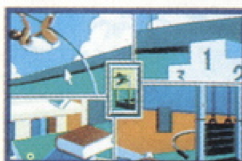




GESTIONE DELLA SQUADRA
Allena i tuoi atleti per la più importante competizione dell'estate.

PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO





L'ALBUM DELLE CELEBRITÀ
Nella confezione la storia dei giochi e delle imprese dei vincitori di tutti i tempi. Possibilità di mettere a confronto le prestazioni dei componenti della tua squadra con quelle dei detentori dei record mondiali.

IL GIOCO DEI GIOCHI

AMIGA. PC & COMPATIBILI

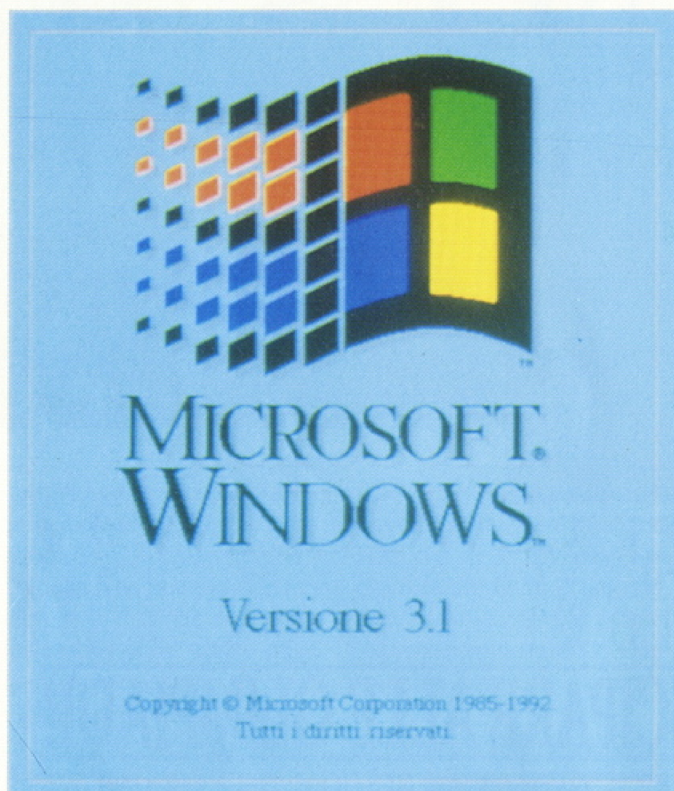
LEADER
DISTRIBUZIONE



WINDOWS 3.1: Finalmente la luna nel pozzo!

di Loris Bianchi

Una presentazione dell'ambiente operativo che sta rivoluzionando il mondo del personal computer e della nuova release, la 3.1

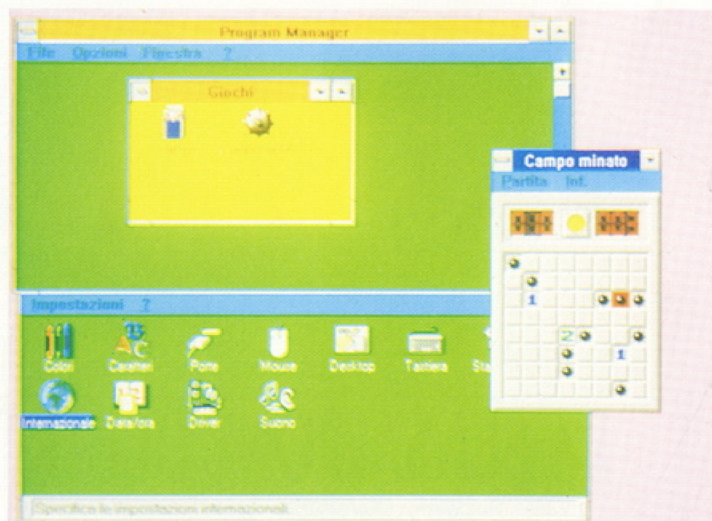




E' normale che chi scrive recensioni di programmi e software in generale dovrebbe essere imparziale e obiettivo al fine di eseguire confronti tra prodotti equivalenti ed evidenziare pregi e difetti di questo o quel pacchetto. Questa volta però devo ammettere che la mia posizione è piuttosto di parte, tanto che l'ultima riga del mio AUTOEXEC.BAT termina con un bel WIN/3. Ma andiamo con ordine.

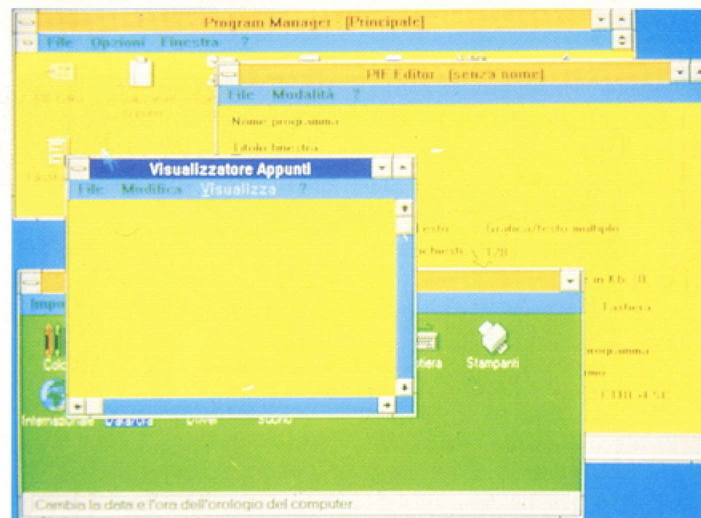
I motivi di tanto entusiasmo probabilmente saranno già noti ai più; per chi invece non ha ancora sentito parlare di Windows sarà bene prendere il discorso un po' alla lontana perché le caratteristiche di questo programma sono tali da renderlo un mondo a sé stante rispetto al resto delle altre applicazioni progettate per il sistema operativo MS-DOS.

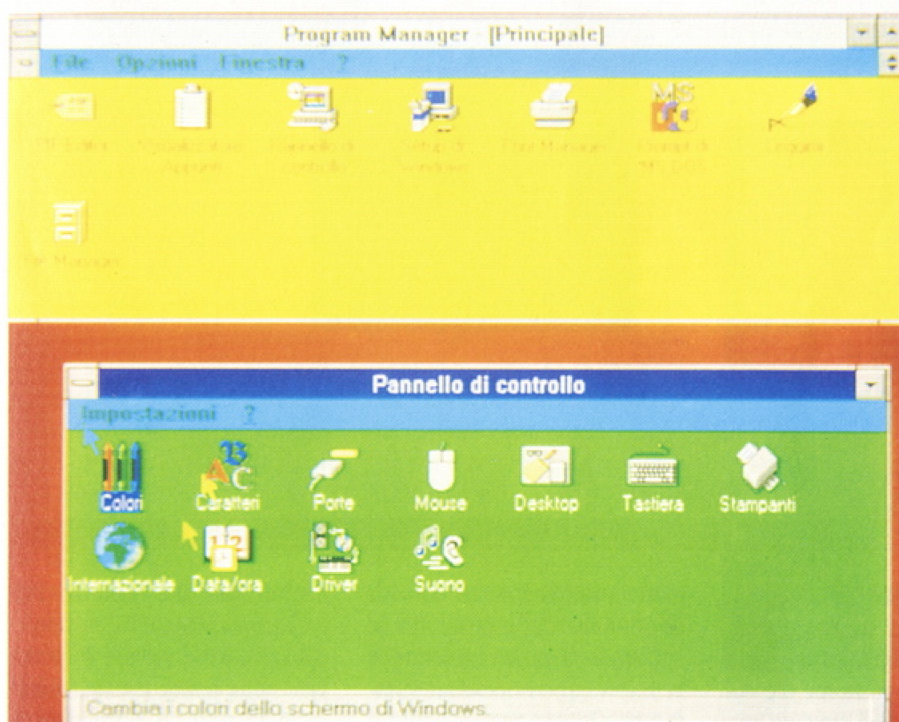
Un buon metodo per classificare i programmi è quello funzionale che consiste nel chiedersi che cosa fanno. Come ogni regola che si rispetti anche questa ha la sua brava eccezione che, guarda caso, è proprio Windows, nel senso che questo è un programma che contemporaneamente fa tutto e non fa nulla a seconda di come lo si guarda. A prima vista molti potrebbero non apprezzare questa idea pensando al vecchio motto della nonna secondo cui le cose si fanno bene solo se si fanno una alla volta e, in effetti, questa è stata ed è tuttora la filosofia di tutte le altre applicazioni per MS-DOS che hanno dato vita





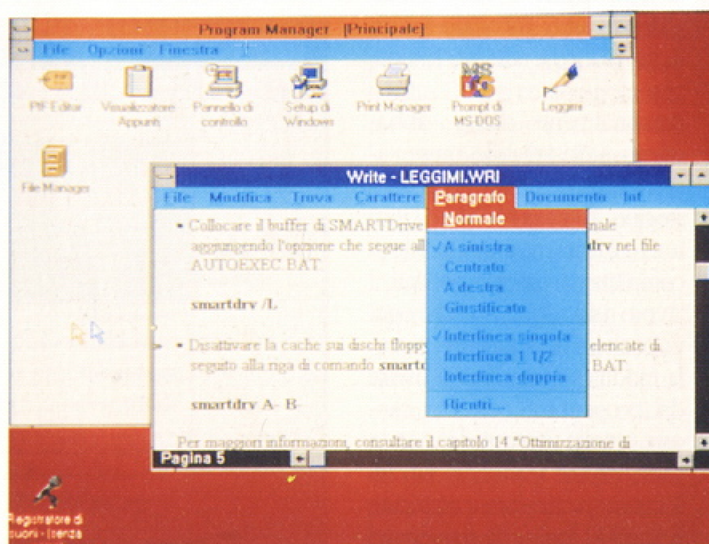
alle varie categorie ormai note: word-processor, fogli elettronici, tavole grafiche, disk manager, giochi, ecc. Tra questi sono ovviamente stati sviluppati prodotti anche ad altissimo livello che consentono prestazioni notevoli, ma che sono tutti caratterizzati da due grossi limiti strutturali legati sostanzialmente alle caratteristiche del sistema operativo.
Il primo è il fatto che è possibile far girare un solo programma alla volta ed inoltre è spesso difficile e macchinoso (quando non è completamente impossibile) lo scambio di dati tra due o più programmi appartenenti ad aree applicative diverse; in secondo luogo all'aumentare delle prestazioni spesso aumenta anche la difficoltà di utilizzo. Si intuisce che per applicazioni di tipo multimediale o comunque a carattere professionale queste sono grosse limitazioni; basti pensare alle difficoltà che nascono nel voler realizzare un documento testo/grafica, per esempio simile alla pagina di un quotidiano, utilizzando due programmi anche molto validi come Wordstar e Deluxe Paint (presentato sul n. 2 di PC Action).
Windows nasce per risolvere problemi di questo tipo e vedremo che vi riesce in maniera decisamente brillante. Ma prima di parlare delle soluzioni proposte è meglio rassicurare tutti quei lettori che staranno già pensando che se questo è effettivamente un mezzo innovativo e potente come anticipato, deve necessariamente essere virtualmente impossibile da utilizzare salvo che per pochi addetti ai lavori. Bene, è esattamente il contrario.
Ogni passo nella realizzazione di Windows 3.1 è stato infatti realizzato non solo tenendo sempre in mente le necessità di comunicazione degli utenti meno esperti, ma realizzando una interazione computer-operatore il più possibile vicino al modo di lavorare consueto ed intuitivo di quest'ultimo.
Tutto ciò è stato realizzato tramite un'interfaccia grafica a finestre ed icone e attraverso l'uso del mouse, due strumenti questi che rendono l'impostazione dei comandi e l'uso delle applicazioni estremamente naturale e malleabile. Inoltre per chi fosse completamente a digiuno di computer, il sistema di aiuto in linea è molto completo e versatile e accompagna l'utente in ogni sua scelta. A questo proposito un'altra caratteristica da sottolineare è la reversibilità, intesa come possibilità di ritornare in ogni momento sui propri passi: se non si è sicuri di un'azione intrapresa si possono chiedere informazioni al riguardo e poi tornare indietro per modificare le scelte fatte o continuare.
Senza nulla togliere alla potenza delle soluzioni messe a disposizione, credo che questa sia la caratteristica fondamentale di un programma: la sua capacità di essere non solo utile ma anche "simpatico" a chi lo usa. E vi garantisco che Windows vi sarà veramente simpaticissimo.

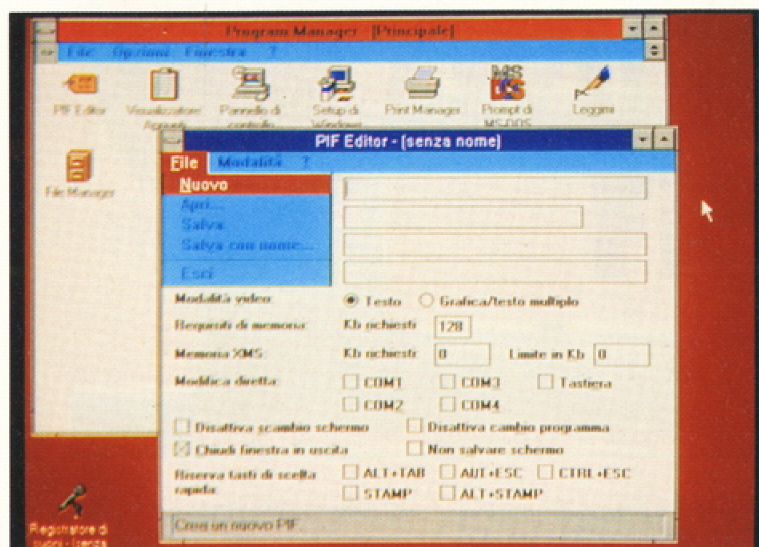




Dalle fondamenta ai soprammobili.

Vediamo ora che tipo di soluzioni propone Windows ai problemi cui accennavo prima e quali sono le fondamentali innovazioni recate.
Questo programma, nella sua accezione base, non è nient'altro che una piattaforma, una pista di lancio da cui fare partire tutte le varie applicazioni, dalla grafica, all'elaborazione di testi, dal calcolo numerico al controllo e gestione del sistema e del disco fisso.
Visto così quindi sembra proprio che questo programma non faccia nulla perché questa non è niente altro che la stessa fun-





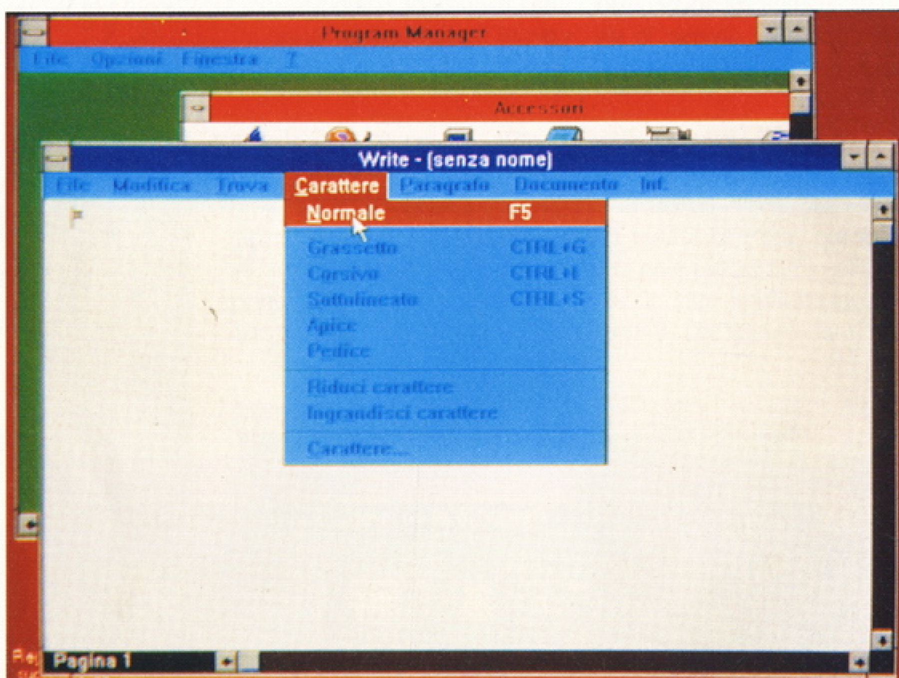
zione del sistema operativo sottostante, il DOS. In realtà, come abbiamo già visto, questo ha intrinsecamente dei grossi limiti che ora è finalmente possibile superare in maniera semplice e veloce. Questo quindi, più che programma, andrebbe definito col nome del suo gruppo di partenza: Program Manager.

L'idea fondamentale che sta alla base di Windows è la necessità di utilizzare più di un programma contemporaneamente e di poter esportare e/o importare dati da altre applicazioni in tempo reale e senza dover cambiare ambiente di lavoro. Supponiamo infatti di avere i seguenti tre programmi sotto DOS: un archivio, una tavola grafica ed un word-processor, e di dover realizzare la relazione di presentazione per una biblioteca. Se i tre programmi non sono in grado di passarsi i dati l'impresa è disperata e l'unica soluzione è quella di stampare separatamente testi, tabelle e disegni, ritagliare il tutto, incollare su un foglio bianco e fare una fotocopia.

Personalmente ritengo abbastanza sconsigliabile presentare a chiunque un lavoro di questo tipo. Tuttavia anche nell'ipotesi fortunata ma improbabile di completa trasparenza dei dati, il lavoro risulta lungo perché ogni volta che si deve fare una piccola modifica è necessario uscire dal programma corrente, caricare quello necessario per le variazioni da apportare, salvare il nuovo particolare e ricaricare il vecchio foglio da risistemare ogni volta. E' a seguito di operazioni come questa che a volte nella colonna dell'ora che compare di fianco al nome file col comando "dir", si trovano numeri del tipo 01:30 o 03:45 che fanno pensare a drammatiche notti insonni passate davanti al computer.

Windows risolve in una volta sola tutti questi problemi attraverso l'uso delle finestre. Una finestra è una zona del monitor (che può essere ingrandita ad occupare tutto lo spazio disponibile o ridotta a semplice icona) entro cui funziona, indipendentemente da tutto il resto, una certa applicazione.

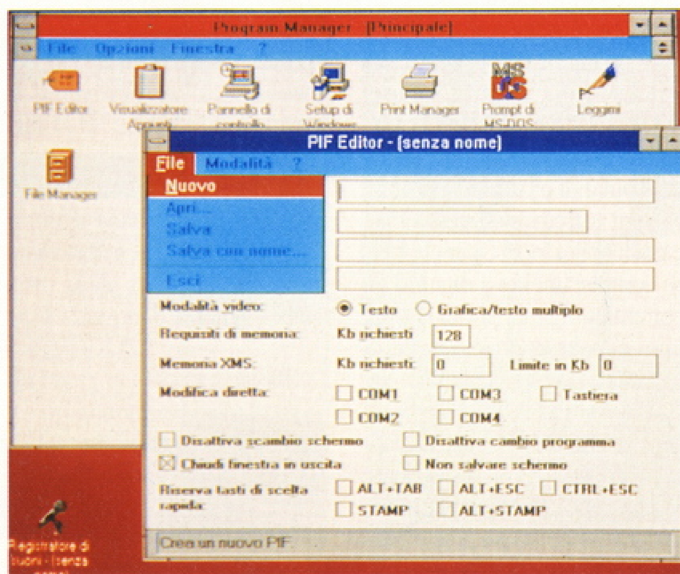
Queste sono contenute nei vari gruppi che si presentano subito dopo l'installazione e si richiamano semplicemente con un doppio clic del mouse. Tra le applicazioni ormai classiche per Windows si possono citare Paintbrush (tavola grafica), Write (word-processor), File Manager (gestione disco fisso), Terminal (comunicazione modem), Agenda, Schedario, Calcolatrice, Orologio.

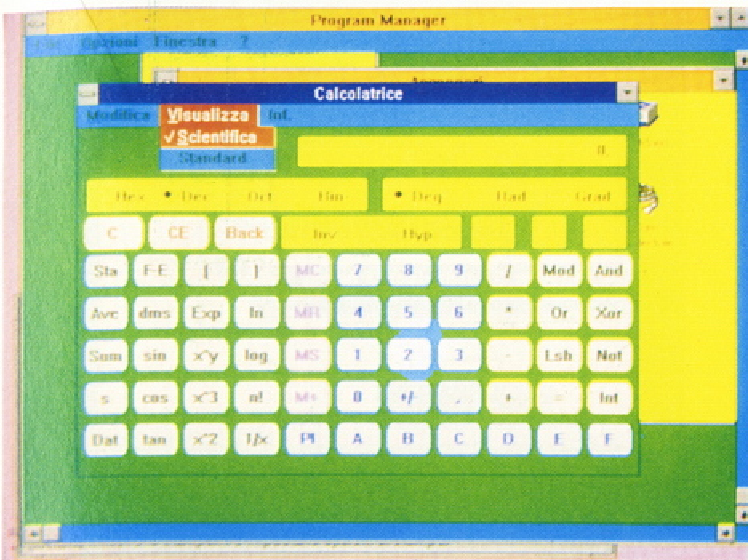


Ogni applicazione è a tutti gli effetti un programma a sé stante e a priori si utilizza come se ci si trovasse in ambiente DOS anziché all'interno di Windows, solo che ora è possibile aprire molte applicazioni contemporaneamente (teoricamente anche tutte se il vostro sistema ha abbastanza memoria) mantenendole all'interno della relativa finestra opportunamente dimensionata in base alle esigenze. Per passare dall'una all'altra non è più necessario salvare il lavoro fatto nella prima, uscire, caricare la seconda e riprendere il nuovo file: semplicemente ci si sposta col mouse sulla nuova applicazione e si rende attiva con un clic. Tutti i lavori interrotti nella precedente vengono solo congelati e restano disponibili per successive riattivazioni.

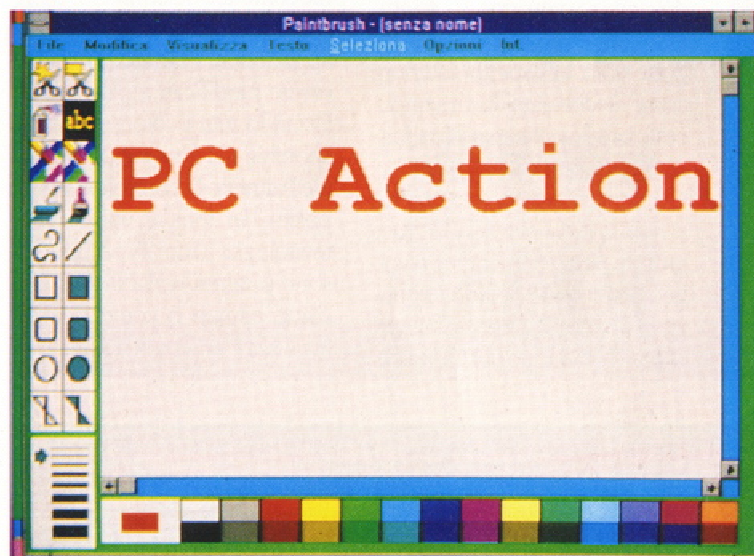
Si può così, ad esempio, portare avanti contemporaneamente la descrizione a parole di un disegno su Write e la sua realizzazione su Paintbrush, per un successivo trasferimento in un unico documento. E a questo punto interviene un'altra caratteristica fondamentale di Windows: la trasparenza.

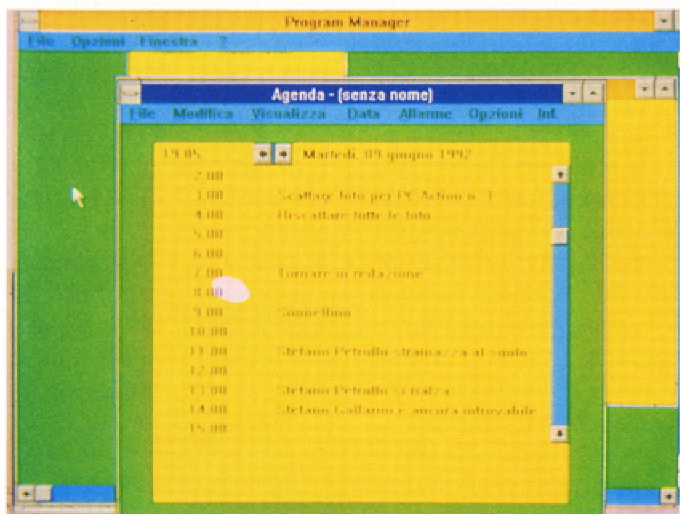
Abbiamo detto che ogni appli-





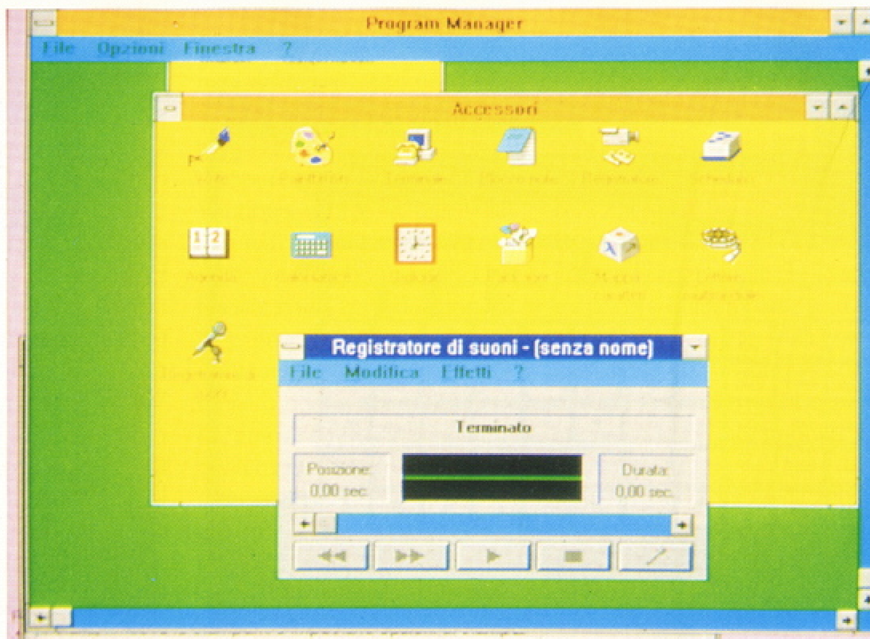
cazione è indipendente dalle altre e questo è vero nel senso che può funzionare anche da sola (addirittura ponendola nel gruppo Avvio, in pratica è possibile farla partire direttamente da DOS come un qualsiasi altro programma dimenticandosi completamente del contesto sottostante). Contemporaneamente però, le applicazioni sono interattive perché hanno la possibilità di scambiarsi dati anche molto diversi tra loro attraverso la Clipboard o Visualizzatore di Appunti. Questo è uno strumento molto importante perché funziona da "scalo temporaneo" per tutti gli altri in modo completamente automatico e senza alcuna fatica per l'utente.
Nel menu di tutte le applicazioni di tipo testo/grafica è infatti presente la voce Modifica che a sua volta contiene tra gli altri, Taglia, Copia, Incolla, Elimina. Questi sono tutti comandi che fanno riferimento alla Clipboard indipendentemente dalla finestra da cui vengono attivati. Così per portare un disegno dentro una lettera, è sufficiente selezionare Copia da Paintbrush e Incolla su Write. Questo è un meccanismo del tutto generale. Infatti ogni oggetto selezionato viene messo in questa scatoletta per successivi richiami e vi rimane fino a quando non viene sostituito da uno nuovo. Vengono quindi svolte dal computer, tutte le operazioni che altrimenti andrebbero fatte dal cartolaio sotto casa.
Già per quanto presentato finora si intuisce come Windows sia un prodotto del tutto particolare e dalle enormi possibilità fondate su strutture completamente innovative. Tuttavia limitarsi a queste caratteristiche sarebbe ancora una forte riduzione e semplificazione perché come si può vedere andando a curiosare all'interno dei vari gruppi, sono presenti non solo i programmi più comunemente diffusi sotto DOS, ma anche tutta una vasta serie di applicazioni specifiche legate al controllo interno e alla personalizzazione di Windows oppure dedicate alla soluzione di problemi molto particolari.
Windows inoltre si occupa di razionalizzare e ottimizzare tutto il sistema, ad esempio a livello di gestione della memoria o del disco fisso. In particolare per tutte le opzioni di stampa l'icona di Print Manager provvede alla gestione delle priorità e dei font di caratteri. Questo, tra l'altro, risolve definitivamente il problema del reperimento, in ogni programma, dei driver per la propria stampante. Infatti una volta trovata questa nel vastissimo elenco che Windows propone in fase di installazione, attraverso Print Manager diventa disponibile per tutte le applicazioni una volta per tutte, anche se è ovviamente possibile aggiungere nuove periferiche o cambiare quelle esistenti in un momento qualsiasi.





All'insegna della professionalità.

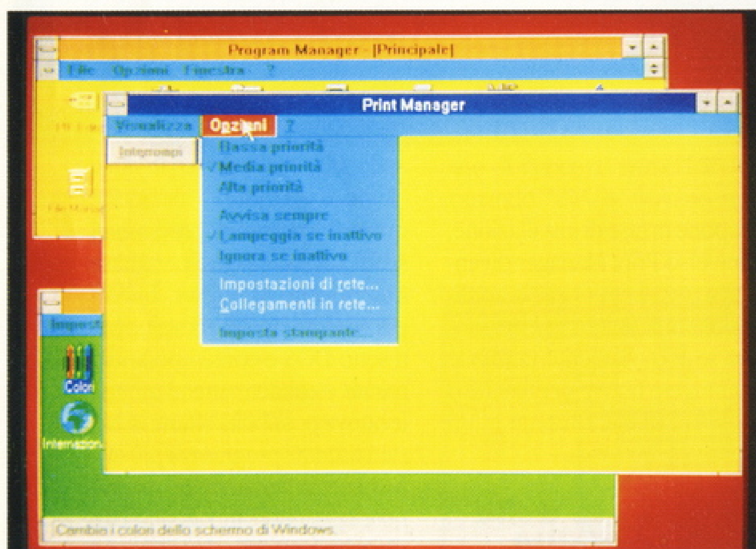
A tutti gli effetti Windows 3.1 si può considerare come un vero e proprio sistema operativo ed è quindi naturale che siano stati pensati e realizzati una serie di programmi che girano in questo ambiente, dotati quindi di tutte le caratteristiche offerte alle applicazioni di base. Questo è un settore molto vasto contenente applicazioni a carattere decisamente professionale e che dà una effettiva misura delle enormi possibilità messe a disposizione anche agli utenti più esigenti.
Se infatti è vero che ad esempio Write e Paintbrush bastano per soddisfare esigenze di tipo convenzionale come possono essere quelle di uno studente o del normale lavoro di ufficio, applicazioni più complesse come la realizzazione di giornali o la gestione di un'impresa o la scrittura di una tesi di laurea, richiedono strumenti più potenti come l'evoluzione del word-processing al Desktop-Publishing o la grafica vettoriale o ancora fogli elettronici integrati.
A tal fine è stata realizzata una quantità enorme di programmi scritti appositamente per girare in ambiente Windows. Inoltre per tutelare i lavori già sviluppati sotto DOS e contemporaneamente estendere anche ad essi le nuove possibilità offerte, sono stati riscritti i programmi più diffusi con l'attenzione di mantenere la totale compatibilità con i predecessori. CorelDraw, Word, Norton, Ventura, 1-2-3, Excel, Pagemaker, non sono altro che alcuni dei più diffusi esempi delle due precedenti categorie, che nella loro versione per Windows hanno compiuto un netto salto di qualità raggiungendo i vertici nella ca-



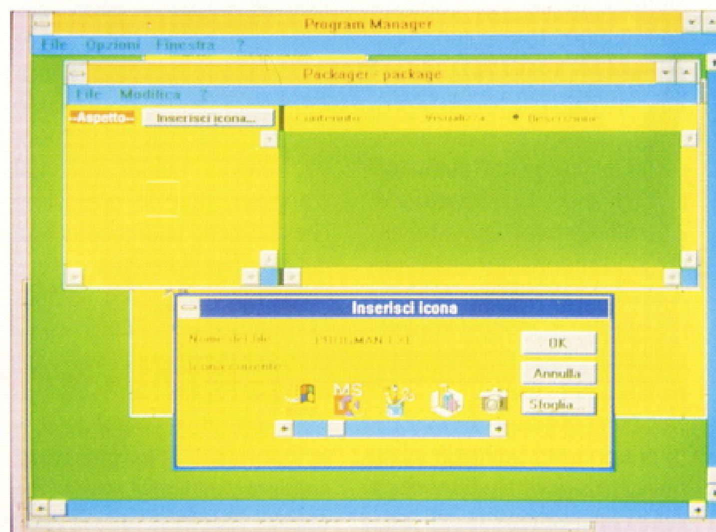
tegoria del software per PC.
Infine, per chi si fosse affezionato a qualche applicazione che ancora oggi esiste solo sotto DOS, (sfido chiunque a trovare qualsiasi cosa che non abbia una versione equivalente o migliore per Windows) la nuova versione 3.1 apporta vantaggi notevoli rispetto alla precedente 3.0 peraltro già completamente rinnovata rispetto all'eroica famiglia 2.xx (chi c'era ricorda...!) perché ora è possibile far girare anche quelli grafici sia in finestra che a tutto schermo. Parlando di miglioramenti vale la pena di dare uno sguardo più da vicino alle novità di questo ultimo nato.

Windows 3.1: sviluppo verso la multimedialità.

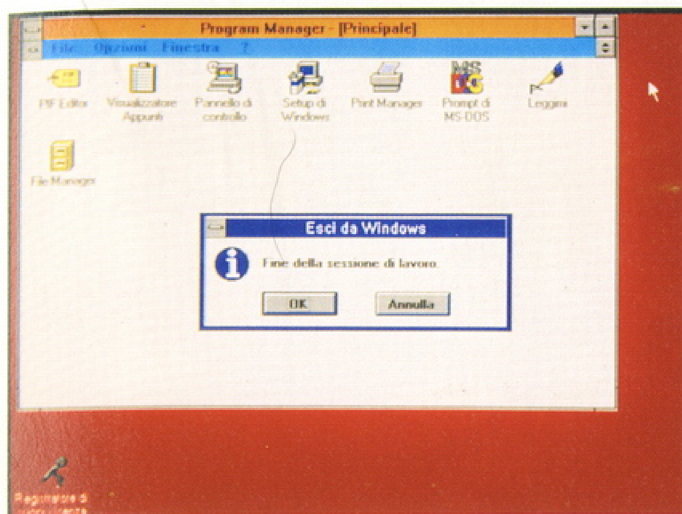
Già dalla fase di installazione notevolmente personalizzabile della nuova versione 3.1 si intuisce che le novità non sono ridotte solo all'aspetto esteriore come evidenziato da un semplice colpo d'occhio quando si lancia il programma.
Già contando le finestre aperte si nota la presenza del già citato gruppo Avvio che in pratica svolge in ambiente Windows funzioni simili all'autoexec.bat del DOS o comunque dei file batch:



provvede cioé a far partire automaticamente una o più applicazioni in esso contenute consentendone quindi l'uso immediato anche a chi non volesse passare per Program Manager.
Molte delle icone e funzioni della versione 3.0 sono state ampliate e potenziate. Tra le modifiche più evidenti e più utili citiamo il File Manager che ora ha un aspetto molto simile allo Shell del DOS 5.0, mostrando contemporaneamente l'albero e i file contenuti nella directory corrente. Qui come in molte altre applicazioni i caratteri possono essere modificati a piacere utilizzando tutti i colori e font disponibili nel nuovo e più versatile Pannello di controllo. A proposito dei font, è utilizzata la tecnologia True Type. Questi sono caratteri scalabili generati come bitmap o come simboli trasferibili a seconda delle capacità della stampante utilizzata. Possono essere ridimensionati a qualsiasi altezza e permettono di vedere sul monitor il documento esattamente come verrà stampato.
Sempre nel Pannello di controllo l'icona per il settaggio dei parametri della modalità 386 avanzata contiene ora anche la possibilità di specificare il modo in cui Windows dovrà allocare le risorse del sistema a ciascuna applicazione e modificare le impostazioni per i file di scam-



bio della memoria virtuale su disco fisso. In particolare va notato che è finalmente crollato (per avere prestazioni ottime consiglio di installare Windows 3.1 con il DOS 5.0) il muro dei 640K per le applicazioni DOS.
Tra le novità del Desktop, una nutrita serie di screen saver (vedi PC Action n.1) propone effetti speciali di ottima fattura che, oltre che preservare la qualità delle immagini sul monitor, proteggono il lavoro in esecuzione da modifiche indesiderate attraverso opportune password.
Strettamente legata alla fase di installazione personalizzata (opzionale: c'è anche quella totalmente automatica), ora l'icona Windows Setup consente di gestire la percentuale di risorse di sistema e la quantità di disco fisso utilizzate dando la possibilità di cancellare applicazioni che non servono e che possono essere eventualmente riprese dai dischetti attraverso un opportuno file di decompressione. Si noti come questa procedura sia diversa dalla semplice eliminazione di un'icona da un gruppo che invece non cancella dal disco fisso il relativo file occupando quindi posto inutilmente.
Le icone si sono anche moltiplicate per dirigersi a grandi passi nella direzione della multimedialità che è la nuova sfida, a livello di comunicazione, che stanno già affrontando i più grandi produttori di software. Al riguardo nel gruppo Applicazioni troviamo il lettore multi-



mediale ed il registratore di suoni. Il primo consente di riprodurre file multimediali (come suoni o animazioni) e di controllare le relative periferiche hardware (come i lettori di videodisco) che si dividono in semplici e composte. Le prime gestiscono in genere periferiche hardware esterne che non utilizzano file (ad esempio un lettore di CD). Le periferiche composte al contrario (ad esempio un sequencer MIDI) riproducono file per i quali viene richiesto di specificare un nome.

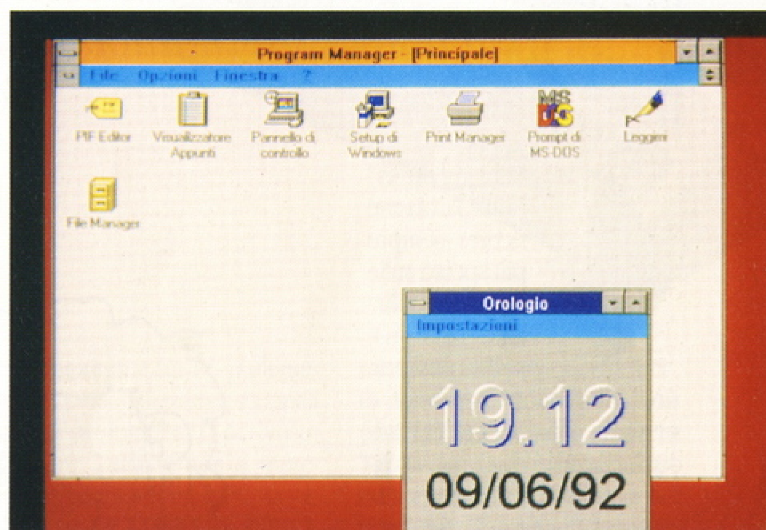
Il secondo è più spiccatamente dedicato alla gestione dei suoni (per queste operazioni è ovviamente necessario utilizzare il Pannello di controllo per installare e configurare l'hardware ed il driver di periferica appropriati). Con questo strumento è possibile compiere una vasta gamma di elaborazioni come ad esempio aggiungere un eco, variare il volume, aggiungere o togliere parti, riprodurre al contrario il suono, rallentarlo o velocizzarlo.

Tra i nuovi accessori il più significativo e potente è però sicuramente Packager. Se le operazioni di trasporto come taglia e incolla costituiscono una radicale facilitazione ed innovazione rispetto agli ambienti non-Windows, un ulteriore miglioramento di pari portata è costituito dalla tecnologia OLE (Object Linking and Embedding) ora disponibile su molti prodotti dedicati a Windows 3.1 tra cui, già compresi nel pacchetto-base, Write, Paintbrush, schedario e registratore di suoni. Questa tecnica in pratica lega gli oggetti esterni al documento in cui vengono importati senza più la necessità di conservare l'origine da cui provengono.

Packager è uno strumento che consente di creare ed inserire un package (icona che rappresenta un oggetto) in un documento. Un oggetto può essere costituito da una parte di documento oppure da un documento intero (una frase, la cella di un foglio elettronico o un grosso disegno) e può essere di tre tipi: statico, collegato o incorporato. Un oggetto statico è costituito dalle informazioni incollate in un documento e per essere modificato necessita delle convenzionali operazioni contenute nel menu Modifica.

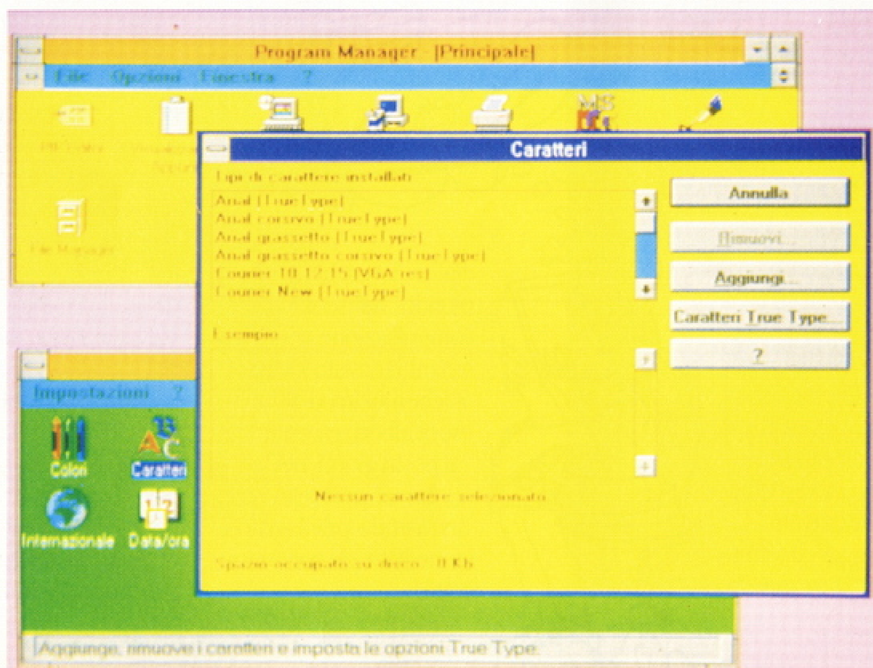
Un oggetto collegato è una rappresentazione visiva o di posizione di quello inserito nel documento di destinazione. L'oggetto rimane però nel file di origine ed ogni volta che viene modificato le variazioni apportate vengono riflesse anche in quello collegato.

Un oggetto incorporato, infine, è costituito da informazioni create in un documento ed inserite in un altro, generalmente creato con applicazioni diverse e può essere modificato dall'interno del documento di destinazione. Quando si attiva un package, viene aperta l'applicazione utilizzata per creare il contenuto del package e sullo schermo viene visualizzato il contenuto del package (l'oggetto collegato o incorporato). Se il package contiene un disegno creato in Paintbrush ad esempio, il disegno verrà visualizzato nella finestra di Paintbrush. Se si desidera modificare un package, Packager verrà aperto consentendo così di apportare le modifiche desiderate attraverso l'uso di due zone contenenti rispettivamente l'oggetto incorporato o collegato nel documento di destinazione e il nome del documento che contiene l'oggetto o una sua rappresentazione. Le applicazioni in grado di accettare oggetti gestiti da Packager sono dette client.



Come ultima novità si può segnalare l'utility di test e controllo del sistema Dr. Watson, che segnala la presenza di eventuali errori o malfunzionamenti in qualche parte della struttura interna di Windows.

A questo punto ritengo superfluo qualsiasi commento ulteriore perché credo che vi siate convinti più o meno tutti della portata di questo programma e delle sue immense potenzialità. L'unico consiglio quindi è quello di contare fino a 1.000.000 prima di riprendere ad usare i vecchi programmi tradizionali al fine di evitare pericolose crisi•



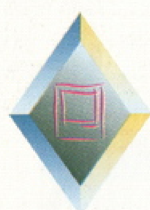


AGGIUNGI UNA M AL TUO PC!

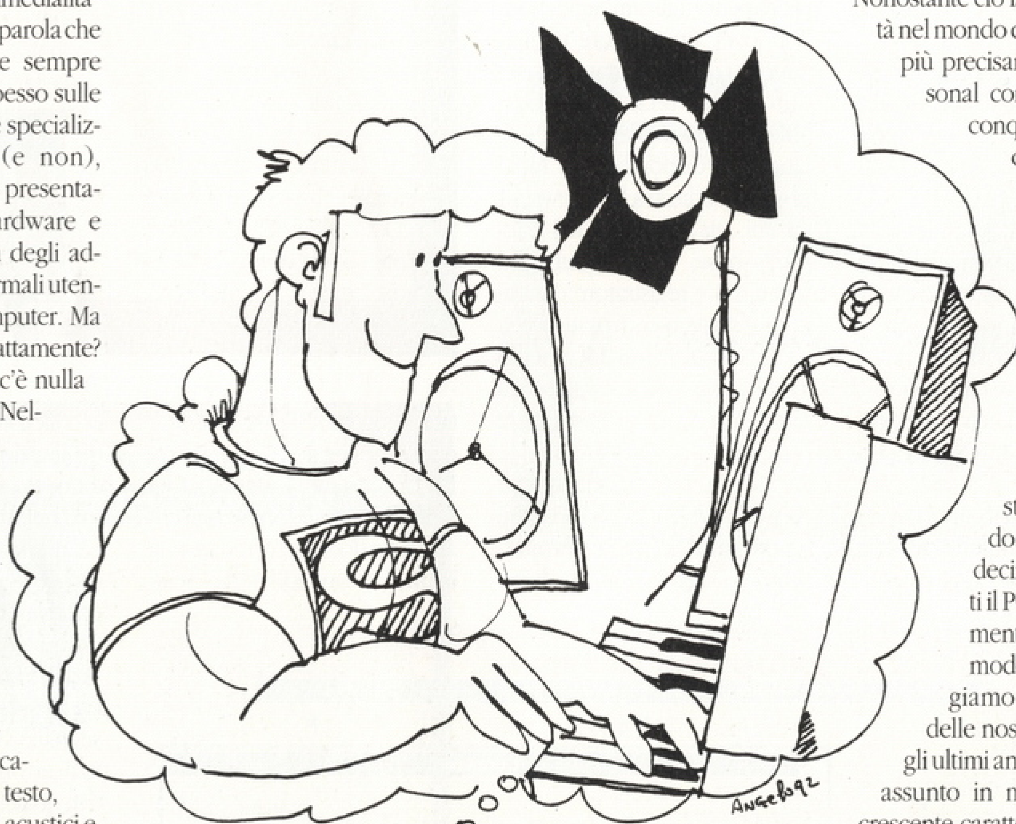


di Francesco Gambino

E' stato recentemente rilasciato lo standard dei requisiti minimi per categorizzare un PC come "MULTIMEDIALE". Vediamo di che cosa si tratta e come è possibile adeguarsi al nuovo standard del MPC Marketing Council



"Multimedialità" è una parola che ricorre sempre più spesso sulle riviste specializzate (e non), nelle presentazioni di prodotti hardware e software, sulla bocca degli addetti ai lavori e dei normali utenti di un personal computer. Ma che cosa significa esattamente? A ben guardare non c'è nulla di nuovo sotto il sole. Nella sua accezione più immediata infatti "multimedialità" non significa altro che pluralità di media, ovvero di mezzi di comunicazione. Sta cioè ad indicare un tipo di comunicazione realizzata simultaneamente attraverso canali di natura diversa: testo, grafica, video, segnali acustici e musicali... E' ovvio quindi che sulla base di questa definizione qualsiasi combinazione di media dà origine a una comunicazione multimediale. E' multimedialità, ad esempio, l'accostamento di testo e immagini, e non importa se ciò si realizzi su un foglio di giornale, su una tavoletta di papiro dell'antico Egitto oppure sul monitor di un PC. Così come è multimedialità la rappresentazione della "Traviata" in un teatro dell'Opera oppure la proiezione dell'ultima fatica cinematografica di Pedro Almodovar.



A rigor di termini dunque la multimedialità è vecchia come il mondo, nel senso che la comunicazione tra esseri umani ha avuto caratteristiche multimediali fin dai suoi albori, e costituisce ai nostri giorni, nell'epoca ormai post-televisiva, un metodo privilegiato e immediato di comunicazione.



Nonostante ciò la multimedialità nel mondo dei computer, e più precisamente dei personal computer, è una conquista molto recente. Nell'agosto del 1981 IBM lanciò sul mercato i primi personal. A quel tempo pochi compresero che razza di rivoluzione stava avvenendo: nel giro di una decina d'anni infatti il PC ha completamente cambiato il modo in cui svolgiamo buona parte delle nostre attività. Negli ultimi anni però il PC ha assunto in misura sempre crescente caratteristiche multimediali: dall'avvento delle interfaccia grafiche alla diffusione delle diverse schede audio e video le prestazioni di un personal computer sono diventate sempre più varie e di natura molto diversificata, appunto "multimediale".

Ma quali sono le caratteristiche principali di un PC multimediale? Per prima cosa, per ottenere prestazioni multimediali dal





vostro PC, avete bisogno di un sistema relativamente potente (che sia ad esempio in grado di far girare Windows); ciò significa per prima cosa un microprocessore veloce, una buona quantità di memoria RAM , un capiente hard disk, un monitor ad alta risoluzione. A questo equipaggiamento base vanno poi aggiunte le eventuali schede audio e video e le varie periferiche, a seconda delle necessità personali (un drive per CD-ROM, un sintetizzatore, un lettore di videodischi ecc.). Ovviamente non è necessario avere tutto. La scelta dei passi da fare (e delle relative spese) dipende dalle necessità o dagli "sfizi" di ciascuno. Potete privilegiare l'audio oppure concentrare la vostra attenzione sul video. Un musicista che volesse utilizzare il PC per studiare o per comporre musica potrebbe aver bisogno di particolari schede audio e di appositi software per il trattamento del suono, mentre chi di voi volesse dedicarsi a realizzazioni video avrebbe necessità di schede video altrettanto particolari (oltre a tutti gli strumenti hardware necessari per le riprese e la lettura dei supporti video...). In entrambi i casi avreste comunque un PC multimediale, personalizzato a seconda dei vostri interessi o dei vostri bisogni. Tuttavia non si tratterebbe ancora di un MPC, ovvero di un MULTIMEDIA PERSONAL COMPUTER.

Infatti per poter definire "Multimediale" (con la M maiuscola) un personal computer sono necessari alcuni requisiti minimi riguardanti potenza e velocità del vostro PC, memoria, capacità di gestire audio e video. Tali requisiti sono stati recentemente stabiliti dall'MPC Marketing Council, composto da Microsoft e da un nutrito gruppo di produttori di harware, come uno standard per i PC che vogliano essere "Multimediali". Sotto il titolo di "Multimedia PC





Specification Version 1.0", in dieci pagine vengono descritte le specifiche essenziali di un Multimedia Personal Computer (MPC), che possono essere riassunte in poche parole: un MPC è in grado di far girare Windows, ha una grafica VGA o VGA+, è dotato di un drive per CD-ROM relativamente veloce, ha precise possibilità di trattamento audio ed è dotato di "MULTIMEDIA Windows" (le estensioni multimediali di Windows). Si tratta di uno standard atteso da tempo, che fornisce agli sviluppatori di software multimediale una piattaforma per i loro prodotti e stabilisce una configurazione definitiva di sistema multimediale per i produttori di hardware. Al punto che per avere il marchio "MPC" sulla confezione un sistema deve essere prodotto da uno dei membri del MPC Marketing Council; diversamente, nel caso un sistema prodotto da altri costruttori abbia tutti i requisiti necessari, prenderà il nome di "MPC-compatibile". Ciò significa anche che se il vostro sistema sarà un MPC o un MPC-compatibile non dovrete preoccuparvi, ogni volta che acquistate un prodotto software, di avere le schede audio o video oppure le altre estensioni necessarie: basterà cercare l'etichetta "MPC" e sarete sicuri di non avere sgradite sorprese.



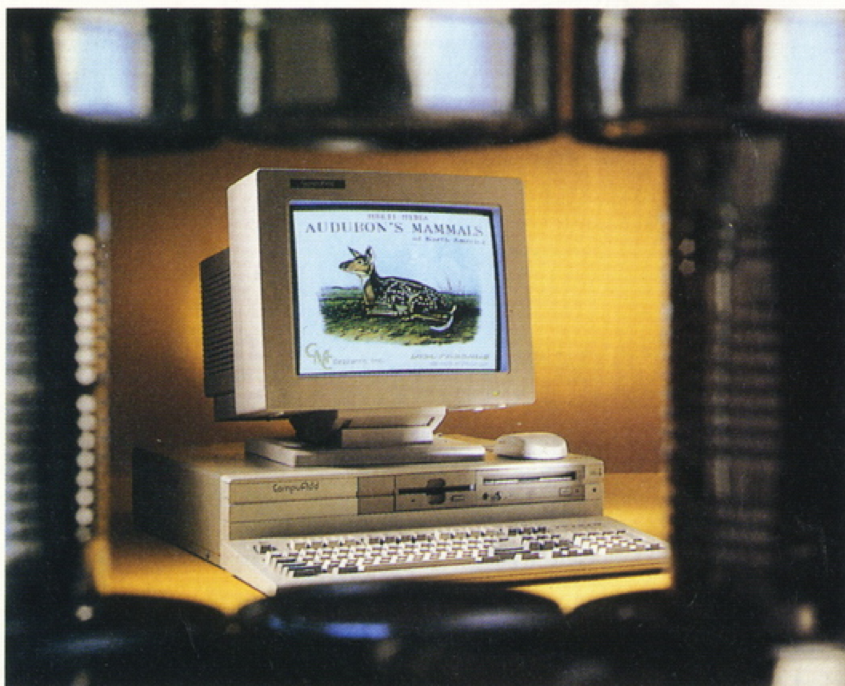
LE SPECIFICHE

Cerchiamo ora di capire più in dettaglio le specifiche che costituiscono lo standard di un Multimedia Personal Computer.

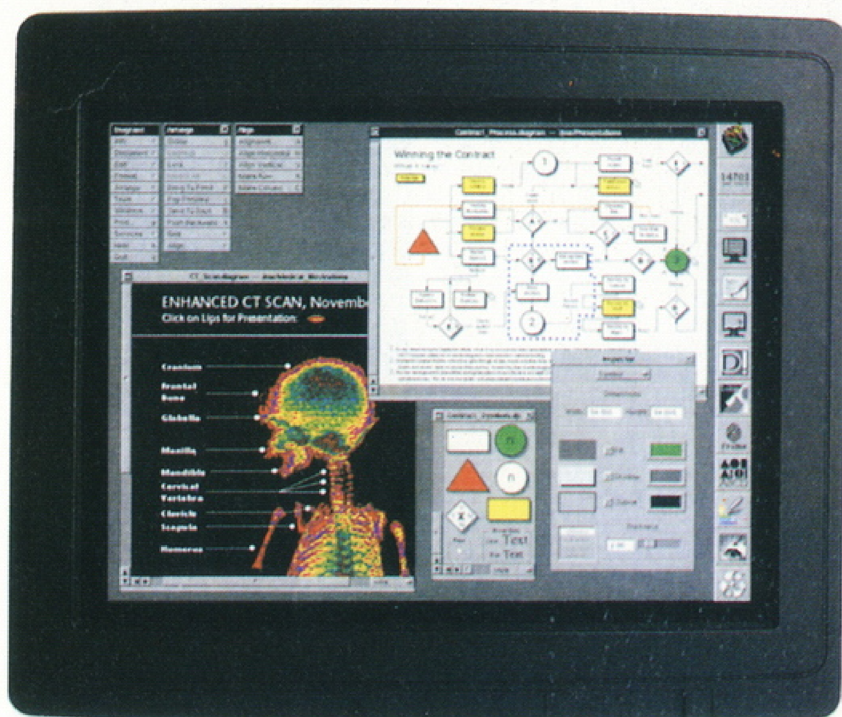
Il sistema base di un MPC è costituito da una CPU 286 a 10 Mhz, ma è vivamente consigliato un sistema più potente. Le applicazioni solamente testuali infatti non richiedono sempre una grande potenza di elaborazione, ma se vi trovate a trattare anche grafica, audio digitale o video, la potenza richiesta è molto superiore. Se quindi è teoricamente possibile ottenere prestazioni multimediali da un 286, è tuttavia caldamente raccomandato almeno un 386. Basti pensare che le specifiche del MPC Marketing Council sono state modificate subito dopo la loro pubblicazione e non contengono più alcun riferimento ai microprocessori 286, ma definiscono requisito minimo per un MPC un 386SX.

Il trattamento delle immagini e del suono richiede inoltre una buona dose di memoria RAM: le Specification parlano di un minimo di 2 MB, ma raccomandano comunque di non scendere sotto i 4 MB. E' poi indispensabile un hard disk di almeno 40 MB, ma sarà molto più comodo averne uno da 80 o addirittura da 120 MB (anche di più se volete memorizzare fotogrammi video, diciamo un minimo di 300 MB). Soprattutto non mutilate il vostro MPC con un disco lento: sarebbe raccomandabile un tempo di accesso medio non superiore ai 25 millisecondi.

Per quanto riguarda il video lo standard VGA può essere sufficiente, ma sarebbe più funzionale il VGA+, ovvero il VGA a 8 bit (in grado di visualizzare 256 colori). Ovviamente il top sarebbe il SuperVGA, che ha una risoluzione superiore e può arrivare a visualizzare 16,8 milioni di colori. Il discorso si complica se volete cimentarvi con applicazioni multimediali che comprendono sequenze video in movimento. In questo caso esistono diverse schede aggiuntive (schede Overlay). Tra queste la Super Video Windows (della New Media Graphic) o la TV/ Video Board (della CompuAdd) che permettono di visualizzare sul monitor del PC segnali video provenienti dal televisore, da un lettore di videodischi, da un videotape o direttamente da una telecamera, nonché di memorizzarli sull'hard disk; oppure la M-Motion (di IBM) e la Action Media (di Intel) che, grazie a un sistema di compressione dei dati, permettono di memorizzare e di riprodurre sul PC intere sequenze video in movimento.



Anche il discorso sull'audio prevede diverse possibilità. Il primo passo per passare da un semplice "beep" a un suono più elaborato è una scheda monofonica del tipo AdLib o SoundBlaster (molto ben conosciute dagli appassionati di giochi su



PC). Questo tipo di schede è eccellente per la riproduzione degli effetti sonori, ma risulta abbastanza limitato quando abbiamo a che fare con della vera e propria musica. Per questa esistono schede stereofoniche, ad esempio la ProAudio Spectrum o la SoundBlaster Pro, che hanno un'elevata capacità di riproduzione stereofonica della musica e degli effetti sonori. Queste schede includono anche un sintetizzatore adatto a produrre brani musicali, ma se avete esigenze più raffinate potete ampliare le vostre possibilità installando un sintetizzatore esterno o altri strumenti musicali attraverso la porta MIDI. In ogni caso non tralasciate di installare anche dei riproduttori esterni (altrimenti come la sentite la musica!?).

IL DRIVE CD-ROM e MULTIMEDIA WINDOWS

Un discorso a parte merita il lettore di CD-ROM, che costituisce un'altra specifica necessaria per potersi fregiare della qualifica di MPC.

Un'applicazione multimediale, completa di grafica e suono digitalizzato, occupa una notevole quantità di spazio. Basti pensare che un secondo di audio di qualità CD occupa circa 170 Kylobytes. Ecco allora la grande utilità dei CD-ROM: un singolo disco può infatti contenere fino a 660 MB di dati, sufficienti per più di un'ora di audio, migliaia di immagini, un enorme quantità di testo, oppure per una qualsiasi combinazione di questi tipi di informazione.

C'è però un problema da non trascurare: i lettori di CD-ROM sono lenti. La prima generazione di lettori aveva un tempo medio di accesso alle tracce del disco di 1 secondo. Erano quindi da 50 a 100 volte più lenti di un hard disk, il che risultava abbastanza irritante per un sistema multimediale interattivo che deve leggere il disco ogni volta che viene dato un comando. La seconda generazione di drive CD-ROM ha ridotto i tempi medi di accesso a circa 300/400 millisecondi, ha la possibilità di riprodurre anche dei semplici CD musicali, ma rimane comunque lenta, soprattutto per la riproduzione di sequenze video in movimento. Resta comunque il fatto che un lettore di CD-ROM è assolutamente necessario per poter usufruire di una mole di dati che non potrebbe essere memorizzata diversamente.





L'ultima condizione contenuta nelle Multimedia PC Specification riguarda il software, e precisamente un'estensione dell'ambiente operativo Windows 3.0, comunemente chiamata MULTIMEDIA Windows. Tale estensione viene fornita su CD-ROM (il titolo completo è "Microsoft Windows 3.0 with Multimedia Extensions 1.0") ed è comunque inclusa nella nuova release di Windows, la 3.1. Si tratta in sostanza del Windows ormai conosciutissimo con l'aggiunta di numerose funzioni necessarie per far girare applicazioni che utilizzano suono, animazioni e CD-ROM.

CAMBIARE IL PC?

A questo punto però è lecito chiedersi quale sia la strada mi-

COME FUNIONA IL CD-ROM?

CD-ROM è l'acronimo di Compact Disc-Read Only Memory (Memoria su compact disc a sola lettura) ed è, esattamente come il compact disc musicale, un sottile disco del diametro di 12 cm con un foro centrale di 15 mm. Presenta una superficie riflettente, mentre sull'altra è generalmente apposta un'etichetta per l'identificazione. Lo spessore di un CD è costituito da uno strato di policarbonato, un materiale plastico trasparente con cui si realizzano anche vetri blindati e lenti, particolarmente resistente a sollecitazioni sia meccaniche che termiche.

Al di sopra è steso uno strato di alluminio riflettente che presenta delle variazioni di profondità (chiamate pit e land). E' questo lo strato di materiale che memorizza le informazioni: le variazioni di profondità permettono infatti di registrare gli 1 e gli O di un dato codificato in forma binaria e quindi interpretabile da un computer. Il disco viene infine ricoperto da uno strato protettivo trasparente. Il meccanismo di lettura dei dati si basa sul fascio laser emesso da una piccola sorgente, che attraversa lo strato trasparente del disco e viene riflesso o deviato dallo strato riflettente. L'informazione viene così ricostruita attraverso l'interpretazione del raggio riflesso.

Una volta posto nel lettore il CD ruota a velocità lineare costante. Ciò significa che i pit e i land scorrono sotto il laser di lettura sempre con la stessa velocità, sia quando il laser è posizionato su una traccia interna, sia quando la lettura lo fa scorrere verso le tracce esterne. In termini quantitativi ciò implica che la velocità di rotazione del disco varia da circa 500 giri al minuto per le tracce più interne a circa 200 giri al minuto per quelle più esterne.

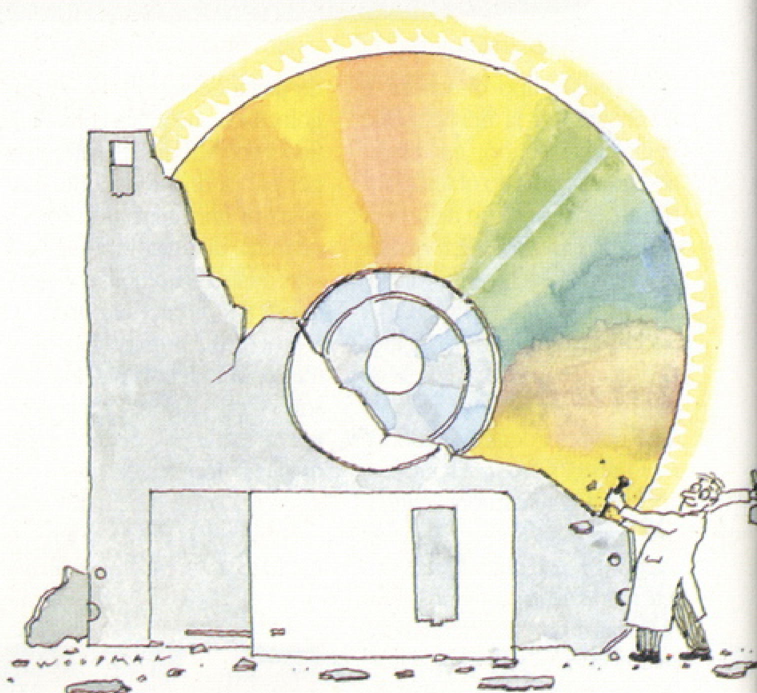
Nonostante questa elevata velocità di rotazione, una delle caratteristiche più importanti del CD è proprio la sua insensibilità all'usura. La testina di lettura infatti non aderisce al disco, ma si mantiene ad una distanza di circa 1 mm. dalla sua superficie, contrariamente a quanto avviene per le memorie magnetiche. L'unica interazione è la riflessione di un piccolo fascio luminoso calibrato per non alzare la temperatura dello strato metallico riflettente al di sopra del punto di fusione.

Un altro grosso vantaggio del CD è la sua elevata insensibilità ai danni superficiali. La presenza di polvere o graffi sulla superficie esterna del disco generalmente non causa problemi di funzionamento; infatti il raggio luminoso riflesso assume, nell'attraversare lo strato trasparente, una dimensione dell'ordine del millimetro, mentre le impurità della superficie hanno generalmente una dimensione minore e non riescono quindi ad ostacolarne il percorso.

gliore per aggiungere una M al proprio PC. Se infatti siete già proprietari di un personal computer avete due possibilità per entrare nel mondo del Multimediale. La più facile (e probabilmente anche la più costosa) consiste nel liberarvi del vostro vecchio sistema e comperare un MPC nuovo di zecca. Ormai il mercato si sta velocemente adeguando alle nuove frontiere della multimedialità e quasi tutte le case produttrici di personal computer si stanno lanciando nella produione di MPC-compatibili.

L'alternativa è invece acquistare un MPC upgrade-kit, ovvero un pacchetto di componenti necessari per trasformare il proprio elaboratore da "comune mortale" a "Multimediale", e installarlo sul proprio PC.

Quale dei due approcci è il migliore? La risposta dipende da quanto il vostro PC si avvicina allo standard di un Multimedia Personal Computer. Se ad esempio avete un 386 con 4 MB di RAM, una grafica VGA e uno slot libero, allora un upgrade-kit è sicuramente la soluzione migliore. Se invece avete un vecchio sistema con monitor monocromatico, oppure con una grafica CGA o EGA, magari con un processore 286, probabilmente farete meglio a tentare di venderlo (non è detto che non ci sia ancora qualcuno disposto a comprarselo) e ad acquistare un intero MPC. Tenete conto che, nel caso decidiate di "upgradare" il vostro PC, le operazioni richieste dall'installazione di un kit per MPC sono sicuramente più complicate di quelle richieste per togliere dalla scatola un nuovo computer. In ogni caso le principali case produttrici di upgrade-kit assicurano che chiunque possegga un cacciavite e un po' di pazienza dovrebbe essere in grado di condurre a termine l'impresa e di godersi le magiche prestazioni del proprio Multimedia Personal Computer•

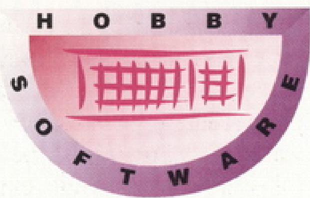




EUROPEAN CHAMPIONSHIP 1992

TECMO™





ADOBE TYPE MANAGER

di Massimiliano Cozzi

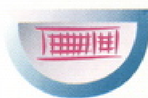
Problemi con la vostra stampante? I caratteri sono troppo "pixellosi"? Allora Adobe Type Manager è quello che fa per voi.

Tipi di carattere forniti con Adobe Type Manager

Helvetica
Helvetica Bold
Helvetica Oblique
Helvetica Bold Oblique
Times
Times Bold
Times Italic
Times Bold Italic
Courier
Courier Bold
Courier Italic
Courier Bold Italic
Σψμβολ

Altri font non forniti

Brushscript
Cochin medium
Park Avenue



Oggi parliamo di un piccolo programma di utilità, Adobe Type Manager, che invece fa un grande miracolo.

Fino all'avvento di Windows 3.1, noi comuni mortali sbavavamo di fronte alle stampe di alta qualità prodotte da una stampante laser Postscript (vedi più avanti il glossario) o Laserjet con Font Outline (vedi glossario).

Oggi con Windows 3.1 abbiamo la possibilità di utilizzare la nostra stampante al massimo della sua potenza nella stampa di font, grazie all'adozione delle font True Type (vedi glossario). Però (c'è sempre un però) se vogliamo stampare in un font che non esiste in formato True Type siamo di nuovo nella stessa posizione di prima, in questo caso ci viene in aiuto la tecnologia di Font Postscript Type 1 (glossario) che include oltre 10.000 font per tutti i gusti (anche la rivista che state leggendo è stata stampata con il linguaggio Postscript), che hanno il difetto di funzionare solo con stampanti laser, o su computer dotato di una qualsiasi stampante (anche a 9 aghi) con Windows 3.0 o 3.1 e ATM.

Prova di stampa con Adobe Type Manager

Helvetica corpo 18

Helvetica corpo 24

Helvetica corpo 36

Helvetica corpo 48

Infatti ATM fa una specie di miracolo convertendo, in modo del tutto trasparente all'utente il font in una codifica leggibile per la stampante in uso. Anche la resa a video del font (che di solito è molto scadente e "cubettosa") viene migliorata sino ai limiti estremi della vostra scheda grafica. A video insomma comparirà ancora il font, ma con la stessa qualità di una stampa ottenuta dalla migliore laser sul mercato.

Confezione e dischetti

Il programma viene fornito con un manuale e due dischetti. Il manuale ben scritto e molto ordinato (come tutto ciò che riguarda i prodotti ADOBE) non spaventa l'utente inesperto, che viene guidato passo passo nell'installazione di ATM sul com-

Prova di stampa senza Adobe Type Manager

Helvetica corpo 18

Helvetica corpo 24

Helvetica corpo 36

Helvetica corpo 48

Glossario



POSTCRIPT: Linguaggio di descrizione della pagina creato anni fa dalla Adobe. Esso definisce la pagina con un linguaggio tipo basic e coordinate matematiche, mantenendo invariate proporzioni, qualità del disegno, sia ridotto che ingrandito, con qualunque stampante che lo adoperi.
Di rencente Adobe ha appena introdotto il nuovo linguaggio Postscript Level 2 che pur garantendo la completa compatibilità con il precedente, ha una maggiore velocità e qualità di stampa.

OUTLINE FONT o FONT VETTORIALE:
Un font outline viene definito attraverso curve e linee ottenute tramite calcoli matematici.
I font outline più comuni trovati in commercio possono essere i seguenti:
Postscript Type 1: font realizzato da ADOBE con tecnologia TYPE 1 che permette di avere un carattere molto definito, ed è il formato utilizzato da ATM.
I caratteri disponibili tramite Adobe stessa e altre case aderenti a questo standard è vastissimo, oltre 10000 font, includendo anche quelle di pubblico dominio che si possono trovare presso le banche dati.
Postscript Type 3: è il formato di font antecedente al TYPE 1.
Oggi il formato Type 3 è praticamente andato in pensione, soppiantato dal più recente Type 1.
Compugraphic Font: è il formato di font definito dalla AGFA Compugraphic per le proprie stampanti (il carattere è comunque Postscript e può essere utilizzato con le stesse stampanti laser che funzionano con quelli di Tipo 1 e 3). Sono oltre 4500 i font appartenenti a questo formato.

BISTREAM FONT:
insieme alle font di TYPE 1 rappresentano il formato più diffuso di font, essendo molte volte regalati in congiunzione con eventuali pacchetti software o hardware.
Ne esistono oltre 1000 tipi diversi.

TRUE TYPE:
nuovo formato di font definito da un accordo tra A pple (produtrice di Macintosh) e Microsoft, per la produzione congiunta di una nuovo sistema di font più veloce e definito rispetto al Type 1.
Notate che oggi molte case tra cui Lotus e Aldus regalano con i propri pacchetti ATM (sia con i prodotti DOS che con quelli Macintosh) con 13 font Outline TYPE 1 (che sono quelle comunemente trovate nelle stampanti laser).

BITMAP:
è un font che, al contrario degli Outline Font, non viene definito attraverso un processo matematico, ma con una rappresentazione a mappa di bit. Ovviamente più grande sarà un carattere Bitmap, più sarà pixelloso (vedi foto). L'uso di questi font nei moderni sistemi operativi va via via scomparendo in favore di quelli Outline, infatti sia Windows 3.1 che il System 7.0 di Macintosh sono dotati di base di un gestore di font Outline con tecnologia True Type.

puter. I due dischetti invece contengono uno il programma, e l'altro i font Postscript. Per eseguire l'installazione basta lanciare dal File Manager di Windows il setup di ATM e attendere che il programma si installi. Finita questa fase ATM indicherà all'utente di riavviare Windows affinchè le modifiche diventino operative.
Nel momento in cui riavvierete Windows una piccola lettera A comparirà nell'angolo in basso a sinistra del vostro schermo, sarà la conferma che ATM è pienamente operativo. Se compare la lettera A con una croce sopra significa che Windows o non è in modalità standard o avanzata, oppure che la procedura di installazione ha avuto qualche intoppo (comunque noi qui in redazione non abbiamo mai avuto problemi), e quindi deve essere ripetuta.
Tenete conto che Adobe Type Manager può funzionare solo su computer dotati almeno di un processore 286 (286, 386 e 486 con Windows in modalità almeno standard) e di 1 MB di RAM.
Da notare il fatto che ATM è attivo sotto il nostro monitor in qualsiasi momento, anche quando noi scriviamo comunemente una lettera tramite il Write di Windows, e tutto questo senza intervento alcuno da parte dell'utente.

I font aggiuntivi

Una volta installato ATM, i font non verranno più gestiti da Windows, ma sarà lui a sovrintendere a qualsiasi operazione, inclusa quella di installazione di font Postscript aggiuntivi. Attenzione: solo i font Postscript possono essere gestiti da ATM, tutti gli altri (True Type e bitmap) devono essere gestiti dal Pannello di Controllo di Windows. Per installare nuovi font basta lanciare il Pannello di controllo di ATM (che il programma di installazione avrà provveduto ad installare nella cartella Applicazioni) e selezionare Aggiungi, al resto penserà lui.
Stessa cosa per toglierli, selezionare il font da togliere e cliccare sul pulsante Rimuovi.

Conclusioni

Gli unici nei che si possono riscontrare nell'uso di ATM sono quelli dovuti al tempo di visualizzazione a video di un font (ci mette circa 2-4 secondi in più rispetto al normale) anche se ci mostra un font praticamente perfetto, e in fase di stampa (in alcuni casi anche un paio di minuti in più, dipende dal tipo di stampante e computer utilizzati).
La compatibilità di questo programma con le altre applicazioni già presenti è eccellente, durante le nostre prove infatti il computer non si è mai impiantato (anche sotto Windows 3.1 con ATM e il gestore di font True Type caricati contemporaneamente).
Un programma molto interessante, molto semplice da usare e con un costo decisamente contenuto.
(I computer utilizzati per la prova erano così configurati: un PC286 a 16 Mhz con 1 MB di ram, hard disk da 50 MB, VGA a colori e windows 3.0; un PC386 a 25 Mhz con 4 MB di ram, hard disk da 200 MB, SVGA a colori e per finire un PC486 a 33 Mhz con 16 MB ram, hard disk 400 MB, SVGA 1024x768 a colori e Windows 3.1, la stampante in tutti e tre i casi era una Mannesmann Tally MT222 a 24 aghi a colori.)•

Ultima® VII

THE BLACK GATE™

LA PIU' GRANDIOSA SERIE DI GIOCHI DI RUOLO ASSUME UNA DIMENSIONE INCREDIBILMENTE NUOVA!

Ultima VII si proietta verso la tecnologia. Il suo mondo assume letteralmente una nuova dimensione: le grafiche VGA a tutto schermo forniscono una visione veramente realistica del gioco e l'impressione di viverlo in prima persona. Anziché essere spettatore di questa affascinante storia interattiva ora sei proiettato in Britannia: ne assorbi l'atmosfera, ne avverti la tensione, ascolti i protagonisti parlare, controlli ogni tua singola mossa e quella dei tuoi compagni, il tutto tramite un rivoluzionario sistema di controllo gestito da mouse.



Sistemi Richiesti:
IBM-PC & compatibili 386SX, 386 o 486
Disco rigido, Drive 5.25" alta densità o 3.50"
2MB di memoria
Monitor a colori VGA/MCGA
Tastiera e/o mouse
Schede sonore AdLib, Roland MT-32/LAPC-1, CMS Soundblaster*
*Richiesta per i dialoghi.

ORIGIN™
We create worlds.™

Distributed by



LEADER
DISTRIBUZIONE

HOBBY SOFTWARE

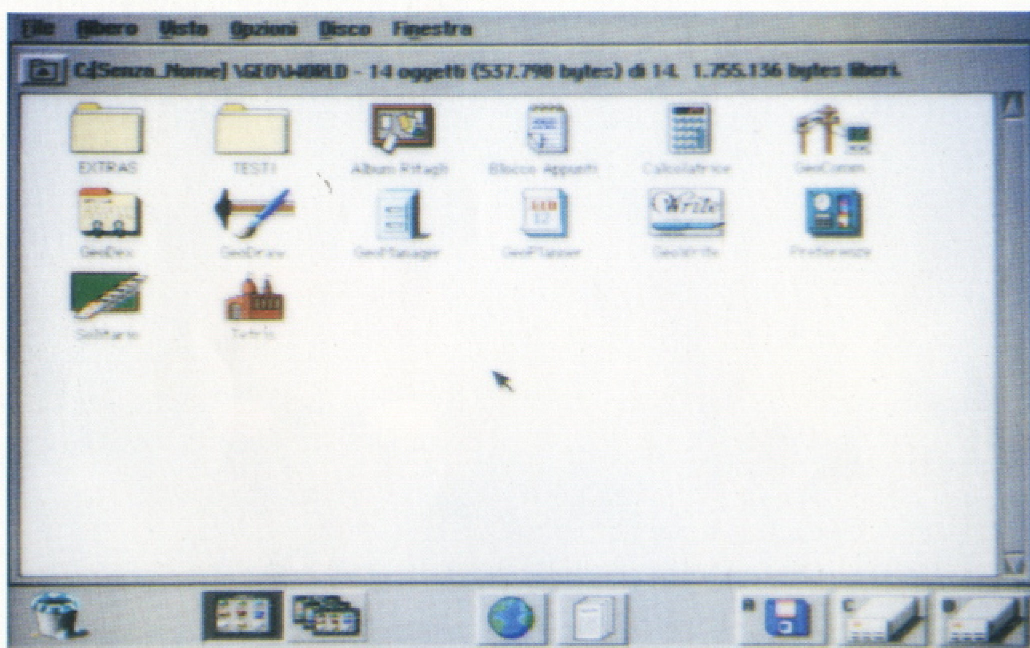
BENVENUTI NEL COMUNICATIVO MONDO DELLE BBS!

Di Angelo Cardillo e Stefano Gallarini

Che cosa significa esattamente BBS? E a che cosa servono? Ecco a voi tutte le risposte, byte dopo byte.



Innanzitutto iniziamo dal significato di BBS; BBS è un termine che deriva dall'inglese Bulletin Board System, ovvero "Sistema di Bacheca Elettronica". Una BBS (per molti è più corretto dire UN BBS, ma a me non suona molto bene in italiano) è quindi definibile come un sistema elettronico che permette di dialogare direttamente tramite computer attraverso messaggi inviati dalla propria tastiera. Per collegarsi a una BBS sono necessari ovviamente un computer, un telefono e un Modem, l'hardware necessario a trasferire i dati inviati da un computer in segnali acustici che possono essere trasmessi via linea telefonica. Intuite così che una BBS è un mezzo molto potente per il diffondersi di informazioni, esattamente come avviene con gli apparecchi radiotrasmittenti dei CB o, più semplicemente, col telefono. Con la differenza che usando un CB o un telefono, se non si è presenti nel momento in cui si viene cercati non è possibile comunicare. Al contrario, invece, in una BBS è possibile lasciare dei messaggi scritti ad altri utenti in modo che questi, collegandosi in tempi diversi, abbiano la possibilità di leggere questi messaggi e a loro volta, rispondere. Esattamente come avviene in una Casella Postale dove le lettere indiriate a voi possono essere ritirate (e quindi lette) solo da voi.



Facciamo un esempio pratico. Un Sysop (dall'inglese System Operator, cioè la persona che gestisce la BBS, ovvero chi risponde alle domande di chi si collega e chi controlla che tutto funzioni sempre e bene) di una BBS di Bologna, telefona (si connette) a una BBS negli USA. Viene a sapere, tramite dei mes-

DALLA PARTE DEL SYSOP



Quella del Sysop è una vita un po' complessa. Non sembrerebbe a prima vista; gestire una BBS pare una cosa alquanto semplice. In fondo cos'è? E' solo un computer con qualche modem attaccato che sta acceso tutto il giorno!

Sì, ma si deve tener presente che i computer che funzionano tutto il giorno hanno bisogno di manutenzione costante, che gli utenti nuovi vanno registrati e "controllati", per essere certi che non inseriscano nomi e cognomi falsi e che si comportino correttamente nei confronti degli altri utenti, che tutti i file inviati alla BBS devono essere testati e controllati liberi da Virus o da eventuali problemi di copyright; insomma, la vita di un Sysop, oltre che essere dispendiosa è anche "dura", ma è la passione a tenerlo in vita, e anche la soddisfazione che gli utenti molto spesso danno. Quando vi sconnettete da una BBS dopo un buon collegamento, non esitate allora a lasciare un messaggio di saluto al vostro Sysop... solo così potrete garantire un futuro straordinario alle vostre comunicazioni!

```
MAXIMUS-CBCS v2.00

Tutti i giorni 24 ore su 24.
12/2400,8n1 bps sul Nodo 1 039-9240128
```

saggi , che è stata preparata l'ultima versione di un ANTI-VIRUS (programmi solitamente di Pubblico Dominio, cioè che possono essere usati tranquillamente senza nessuna spesa o divieto da parte dell'autore a patto di versare una modica cifra all'autore stesso - in Italia sono ben pochi quelli che si attengono a questa regola!!!) in grado di proteggere un Computer da tutti i VIRUS conosciuti in questo momento (un esauriente articolo sui Virus è stato pubblicato sul numero 2 di PC Action). Il nostro "buon" Sysop invia così dei comandi al computer americano e "preleva" il programma Antivirus in questione che poi utilizzerà sul proprio computer. Dopo averlo provato e riprovato (per essere sicuro di non mettere a disposizione di tutti qualche "bidone di programma"), lo mette tra il software disponibile agli utenti della sua BBS unito a una breve descrizione. A questo punto un utente di questa BBS preleva il programma (quindi le BBS oltre alla possibilità di funzionare da Caselle Postali elettroniche hanno anche la funzione di deposito file e scambio di programmi), lo prova, ne scopre i pregi e ne parla agli altri utenti lasciando a loro dei messaggi. E così a loro volta questi utenti (se interessati) preleveranno il programma, ne parleranno e magari lo trasferiranno su altre BBS e, in breve, l'Antivirus ha fatto il giro del mondo... in meno di 80 giorni! Nell'esempio di prima c'è stato sia uno scambio di informazioni sia di programmi perché essere utenti di una BBS significa essere anche informatissimi su tutte le novità (o quasi!). Quindi grazie alle BBS avrete la possibilità di dialogare di ogni cosa con altri utenti sparsi in tutto il mondo, e i vostri discorsi potranno essere a sfondo informatico o meno, e potrete anche prelevare o cedere programmi, chiedere aiuti, consigli, risolvere immediatamente problemi tecnici (a questo pro vi invito a leggere il BOX dedicato alla BBS di PC Action): in una BBS non ci sono limiti, e gli argomenti possono essere infiniti: da come configurare meglio il proprio CONFIG. SYS (file per la configurazione di un computer) a come usare WINDOWS 3.1, o dare la soluzione di qualche videogame.

TUTTI I NODI VENGONO ALLA BBS

Essere utenti di una BBS normalmente non costa proprio nulla; i Sysop sparsi in tutto il mondo mettono in piedi una struttura con tanto di computer, modem e linee telefoniche dedicate solo per passione, e non per speculaione; l'unica spesa che dovrete affrontare è quella del costo della telefonata e, visti i prezzi delle chiamate interurbane, capite bene perché ognuno cercherà di chiamare solo le BBS appartenenti al proprio distretto telefonico, senza passare per chiamate interurbane. Ma allora come si fa a dialogare con utenti sparsi in tutt'Italia se a Milano, per esempio, sio collegano solo milanesi?

Per ovviare a questo inconveniente è sorta una serie di gruppi di BBS, dove ognuno viene chiamato NODO, e scambia i propri messaggi con gli altri nodi dello stesso gruppo attraverso un sistema chiamato "echomail". Come a dire che ogni nodo fa "echo" sulle altre BBS dei propri messaggi e viceversa, permettendo così di avere una situazione simile in tutte le BBS appartenenti allo stesso gruppo. Quindi, se al gruppo di una BBS milanese aderiscono anche BBS di altre città italiane la posta di questa raggiunge tutti gli utenti delle altre BBS.

BBS ALLA LUCE DEL SOLE

Molti ritengono che le BBS siano dei luoghi oscuri (forse per il colore di sfondo del monitor) dove vengono tramati loschi piani, dove si preparano attacchi, mettendo a punto VIRUS sempre più pericolosi, dove si fa manbassa di programmi protetti e di informazioni riservate! Insomma un po' come ai tempi delle streghe o dei carbonari. La realtà è ben diversa e tutto risulterà chiarissimo se solo ci si è connessi qualche volta, non in modo passivo, naturalmente, ma facendo un po' di corrispondenza con gli altri utenti e perché no, con il Sysop!

Ci possono essere diversi tipi di BBS a seconda dell'argomento che trattano, delle dimensioni degli Hard-Disk (quindi per capacità di immagazzinamento di dati, programmi e informazioni contenute, per cui più l'HD è capiente e più e cose ci stanno, e di conseguenza gli utenti possono accedere a un numero maggiore di informazioni), del tipo di computer per i quali sono dedicate (ad esempio BBS per soli Amiga, per soli PC, per soli Apple ecc. o miste cioè con aree comuni a tutti i tipi di computer e aree dedicate a uno specifico tipo). Ma la differenza più evidente sta nel numero dei nodi: le BBS con un solo nodo (o linea, alla quale si può accedere uno alla volta come in una telefonata normale) o a più nodi (o linee, dette anche multinodi o multiutente). I nodi hanno lo stesso significato sia per le BBS sia per i gruppi di BBS. Infatti questi gruppi idealmente sono

UNA BBS TUTTA PER VOI



La BBS è un luogo di incontro, un punto di ritrovo per tutte quelle persone che hanno interessi informatici. Quindi vi potrà servire come banco di scuola, dove potete imparare vari trucchi, avere sempre un consiglio di qualcuno che ha già fatto l'esperienza che vi accingete a fare. Un luogo dove reperire programmi, giochi in versioni dimostrative, utility antivirus! Un luogo insomma dove troverete nuovi amici e qualcuno sempre disposto a darvi una mano, o un posto dove dare una mano a qualcuno. Ma in BBS non si parla solo d'informatica, ma anche di cultura, sport, ilarità, opinioni; insomma nelle BBS ci siete voi, e ci siamo noi. Sì, noi di PC Action che grazie all'aiuto di Angelo Cardillo e della sua BBS con due linee telefoniche possiamo essere presenti anche via Modem, 24 ore su 24.

I numeri di telefono ai quali collegarsi con velocità di 300 - 1200 o 2400 bauds sono i seguenti:
039 - 924.01.28
039 - 924.02.47

La BBS si chiama Middle Earth e i paramentri di collegamento sono (oltre alla velocità): 8 bit, nessuna parità (N) e un bit di stop.

Sul prossimo numero di PC Action vi spiegheremo in dettaglio come collegarvi alle BBS e vi spiegheremo qualche segreto sul mondo dell comunicazioni. Non perdeteci!

una gigantesca BBS con tanti punti di accesso quanti sono i suoi aderenti. Nelle BBS invece, mattoni dei gruppi, i nodi sono gli accessi fisici dall'esterno, le linee SIP per intenderci. Per fare un esempio concreto in una BBS con quattro linee telefoniche dedicate, quattro utenti possono essere connessi contemporaneamente e quindi possono dialogare fra loro in tempo reale, cioè scrivendosi e rispondendosi nello stesso momento, come avviene in una telefonata normale. Questo vuol dire, come accennavamo prima, che sul video di ogni utente appare in tempo reale tutto quello che stanno scrivendo gli altri. Se la cosa risultasse troppo complicata, due utenti possono portare avanti una conversazione separata, senza dare agli altri due la possibilità di leggere i messaggi: un vero e proprio dialogo, insomma.

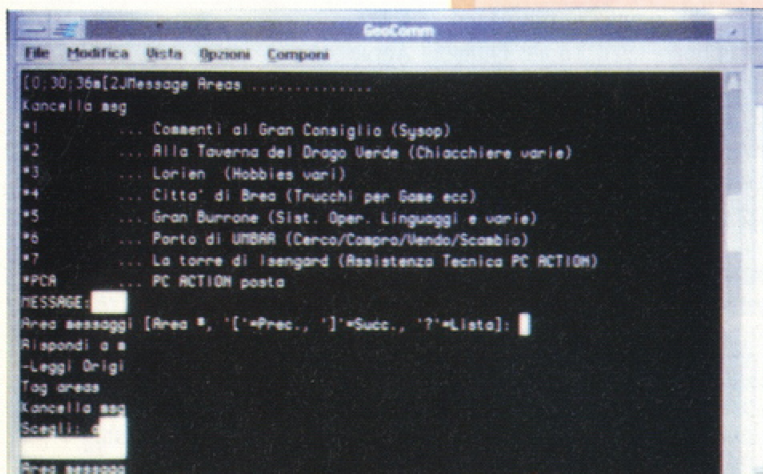
Le BBS inoltre possono essere attive 24 ore al giorno o solo durante una determinata fascia oraria.

Generalmente le BBS più comuni sono quelle con una sola linea dedicata, mentre quelle multinodo sono un po' più rare (visto i costi diciamo non molto amatoriali della SIP che in questo campo è molto indietro rispetto ad altri Paesi e non fornisce alcuna agevolazione né alle BBS né agli utenti delle BBS).

Vi sono poi BBS riservate (cioè a numero chiuso, per i soli soci), pubbliche (assolutamente non nel senso che sono finanziate o aiutate dallo Stato, ma che sono aperte a tutti) e ultimamente anche a pagamento, perché danno un servizio particolare (consulenze su determinati argomenti o semplicemente il fatto di dare il servizio d'uso).

Altre BBS ancora richiedono un contributo ad esempio per dare un servizio di inoltro messaggi in altri Paesi o altre città, limitandosi poi a non abilitare a queste funzioni quegli utenti che non contribuiscono alle spese.

Tengo a precisare che VIDEOTEL, tra i vari servizi, offre anche delle messaggerie che in certi casi si fanno chiamare BBS ma in effetti non lo sono perché si fanno pagare una percentuale dalla SIP per ogni scatto durante il collegamento e sono da considerarsi quindi dei Servizi di messaggeria a pagamento•



QUALCHE INDICAZIONE PER COLLEGARVI SUBITO



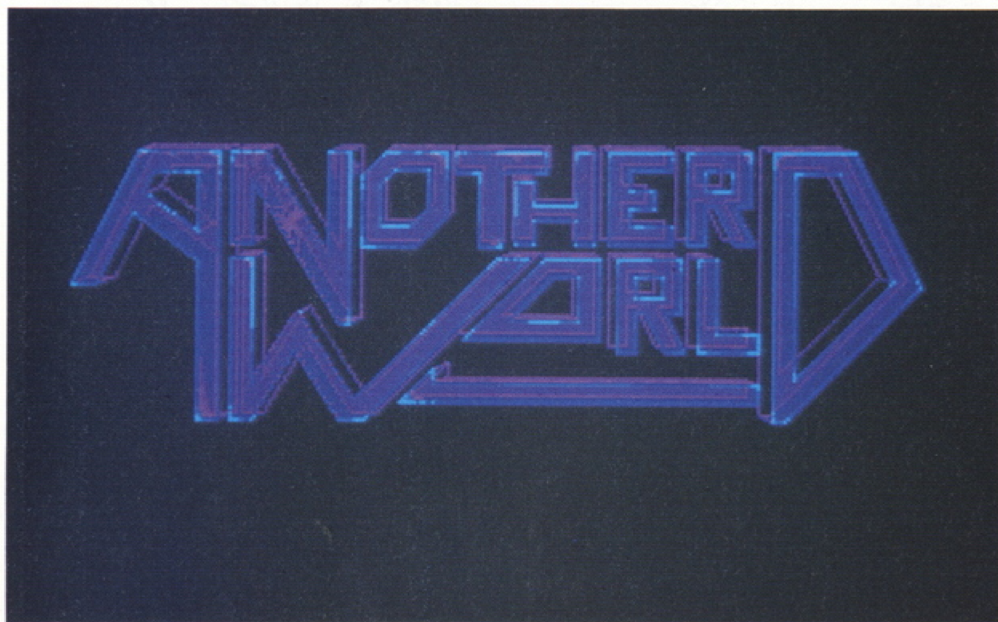
E' necessario avere un modem e un computer per connettersi alle BBS, oltre naturalmente alla linea telefonica. Se possedete un software di comunicazione unito a programmi come Windows o GeoWorks, o quello unito al modem che avete acquistato e non volete perdere altro tempo a studiarvi le istruzioni, preferendo invece connettervi subito ad una BBS, i comandi da dare sono semplicissimi : "ATDP" + "numero telefono".
Esempio : ATDP 1234568 . Il computer così dovrebbe già passare l'ordine al modem (acceso, se di tipo esterno, quello di tipo interno si accende automaticamente con il computer) e voi dovreste a questo punto sentire il numero che viene composto.
Se sentite dall'atra parte qualcuno rispondere: "Pronto .... " Avete sbagliato numero! Se invece sentite uno strano sibilo (tipo fax) allora vi state connettendo.
Se non succede nulla invece, dovrete dare un'occhiata al manuale del modem e configurare il vostro software.
Quando siete connessi a una BBS ricordatevi se è possibile di non usare i caratteri accentati e di non entrare con 150.000 nomi diversi. Molti Sysop infatti desiderano che rispondiate a un questionario, solitamente vi si chiede solo di essere sinceri e di rispondere a semplici domande del tutto normali, comunque sia i vostri dati rimarranno sempre molto riservati.
Nelle maggior parte delle BBS sono presenti degli Aiuti sin dal momento della prima connessione: è sempre consigliabile leggerli. Una volta abilitati e all'interno della BBS vi potrà capitare che vengano visualizzate delle informazioni di carattere generale non specificatamente indirizzate a voi. Queste schermate vengono chiamate Bulletin o Bollettini. Leggetele, e ricordate che solitamente la prima che vi viene proposta è l'ultima in ordine di tempo, quindi non è necessario rileggerle ogni volta tutte per assicurarsi che non ci siano novità.
Appena finiti i Bollettini, la BBS di solito propone o esegue direttamente la procedura "cerca posta", in alcuni sistemi non viene fatta quest'operazione a meno che non la si chieda specificatamente; vi verranno così mostrati tutti i messaggi indirizzati a voi, con il nome del mittente e l'argomento del messaggio, un titolo che si può scegliere a piacere.
Solitamente potete decidere se rispondere subito o meno. Io consiglio di farlo subito. Finito di rispondere vi verrà proposto il successivo messaggio per voi e così via, fino alla fine della posta a voi indirizzata. Naturalmente se non ci sono messaggi in attesa per voi questa procedura finisce subito (o quasi) avvertendovi che non avete messaggi.
A questo punto siete all'interno della BBS. Se avete fatto il numero di una BBS di tipo commerciale vi dovrete leggere e sopportare tutta una serie di annunci su offerte e simili che spesso spazientiscono perché portano via tempo (non dimenticate infatti che ogni utente ha a disposizione solo un certo periodo di tempo giornaliero di connessione) ma non c'è problema nel senso che nella maggior parte dei casi potete interrompere il processo premendo il tasto <CTRL> più la lettera <C> o semplicemente il tasto <ESC>. Le schermate colorate sono molto suggestive ai primi collegamenti ma arrivano a stufare dopo qualche volta. A questo punto il consiglio è di leggere più informazioni possibili, e se riuscite, abilitare il vostro programma di comunicazione alla funzione CAPTURE. Questa funzione vi consentirà di rivedere con calma, una volta scollegati, tutto quello che è stato digitato quando eravate on-line sulla BBS con tutte le schermate che avete visualizzato sul monitor. Fate qualche giretto tra i menu per scoprire quali sono le opzioni , gli argomenti trattati, i file disponibili ecc. Prima di sconnettervi (non c'è bisogno di spegnere il computer o il modem, ma basta scegliere il menu "Goodbye" o "sconnettiti subito"), vi consiglierei di compilare il questionario e di scrivere un messaggio al Sysop per chiedere qualche consiglio o semplicemente per salutarlo. Queste cose sono sempre molto gradite ai Sysop! Normalmente per richiamare un menu è sufficiente digitare la prima lettera della parola. Come ad esempio la lettera G per Goodbye, oppure un carattere che comunque viene anteposto al comando. Spesso è evidenziato in un colore diverso. A questo punto avete fatto i primi passi, vi si sono aperti nuovi orizzonti , nuove amicizie e nuovo sapere...
Potrete così magari fare due chiacchiere con qualcuno della redazione di PC ACTION, o muovere le vostre critiche a qualche articolo, insomma potrete fare un sacco di belle cosette, ma non esagerate nelle "cattiverie", a noi piacciono anche i complimenti!



ANOTHER WORLD

Delphine / US Gold

di Stefano Petrullo



Dopo Future Wars, Operation Stealth e Cruise for a Corpse la Delphine ritorna con questa nuova avventura dinamica che sfrutta il sistema grafico collaudato in Cruise for a Corpse (che utilizzava la grafica poligonale per rappresentare l'animazione dei personaggi).



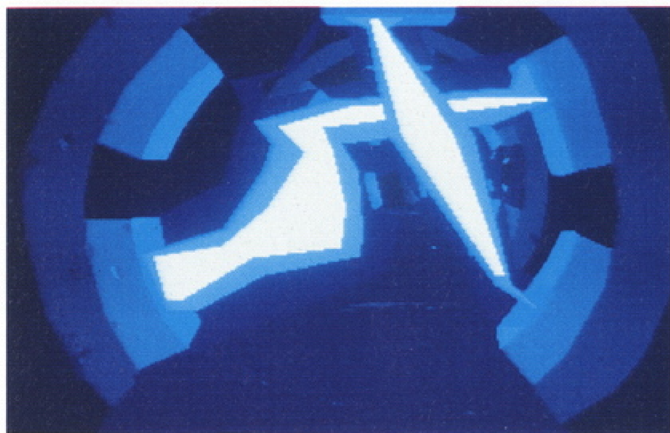
In questo gioco voi interpretate la parte di un rampante neolaureato in ingegneria termonucleare che, dopo aver fatto 13 al totocalcio, decide di costruirsi un bel laboratorio con tanto di computer con display olografico, reattore termonucleare e cosucce simili.
Dopo circa cinque mesi di lavoro assiduo per montare il tutto, il nostro scienziato decide di tentare un esperimento per verificare l'esattezza di una sua teoria che potrebbe fargli vincere il premio Nobel per la scienza.
Purtroppo però qualcosa va storto a causa di un fulmine che si abbatte proprio all'interno del reattore nucleare durante la fase finale dell'esperimento, causando una distorsione spazio-temporale seguita da un esplosione di enormi proporzioni, che provoca un gigantesco buco nel pavimento della casa del nostro amico!.



Appena risvegliatosi, il nostro scienziato si ritrova all'interno di una piscina in cui deve sfuggire dalle fauci di un gigantesco mostro armato di lunghi tentacoli con i quali cercerà in tutti i modi di catturarvi.
Una volta usciti dalla piscina entriamo nel vivo del gioco, infatti l'avventura comincia con il nostro alter-ego in pixel che si

ritrova in un mondo alieno e decisamente ostile. La prima cosa da fare è sicuramente esplorare questo paesaggio così insolito ma anche così affascinante.
Proviamo a seguire il sentiero alla nostra destra e ci troviamo

Sotto, un'immagine della spettacolare introduzione.



DELPHINE CHI E' COSTEI?



La Delphine è una software house francese che fin dall'inizio della sua carriera nel lontano 1989 (spero di non sbagliarmi!) ha posto la sua attenzione sullo sviluppo degli adventure "cinematografici".
Il loro primo gioco degno di nota è senza dubbio stato Future Wars, un adventure basato su un sistema di controllo detto Cinematique che permetteva di controllare tutto lo svolgersi dell'avventura sfruttando solamente il mouse facendo apparire la selezione dei comandi da usare solo quando necessario.
Questo innovativo (per quei tempi!) sistema di controllo permetteva un approccio al gioco molto user-friendly ("amichevole") che gli è valso molti riconoscimenti a livello europeo.
Dopo Future Wars sono nati Operation Stealth e Cruise for a Corpse che utilizzavano anche loro il Cinematique; quest'ultimo fu il primo ad introdurre il concetto di grafica poligonale all'interno di un adventure.
"L'evoluzione della specie" ha voluto che adesso uscisse Another World un avventura dinamica senza comandi tipo guarda, usa, mangia ecc.

Nella pagina accanto, in basso a sinistra, l'inizio della vostra avventura.

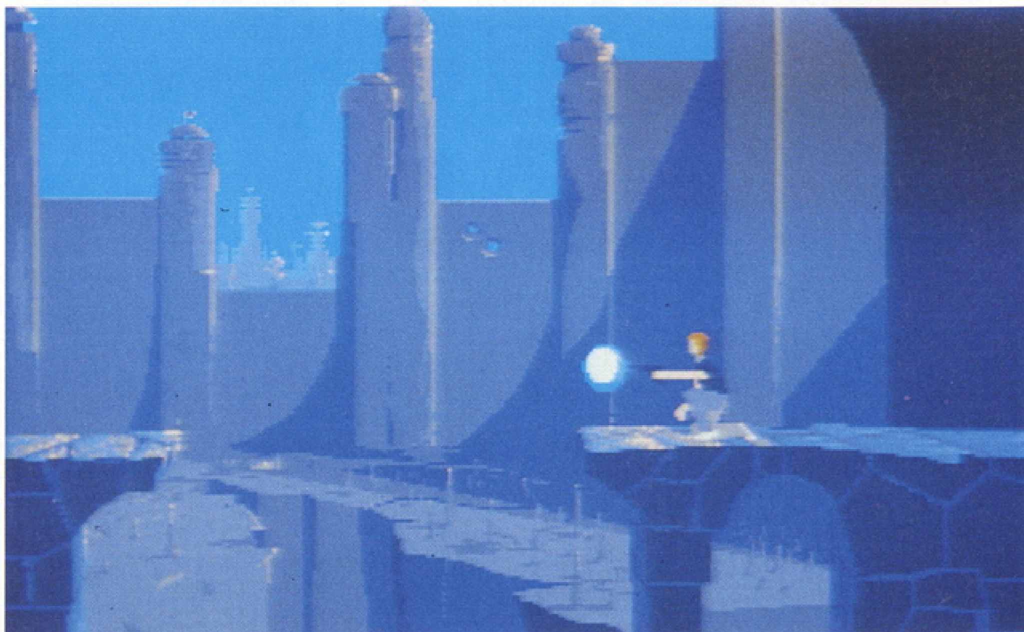
di fronte a delle creature gelatinose che assomigliano vagamente a dei serpenti: riusciamo a eliminarle con qualche calcio ben assestato (il nostro scienziato ha a sua disposizione poche mosse, ma efficaci!).
Proseguiamo sul nostro cammino fino a che la strada ci viene sbarrata da un enorme animale che ci saluta spalancando le fauci.
Cosa fare adesso?
Dopo pochi millisecondi per esaminare le alternative che ci sono rimaste decidiamo di scappare ma, ahimè, la strada finisce con un precipizio. A questo punto o affrontiamo l'animale o ci buttiamo a capofitto nel vuoto.
Optiamo per la seconda ipotesi e riusciamo ad appenderci a una liana che ci permette di saltare oltre il minaccioso quadrupede lasciandoci come unica via di fuga il punto dello sgradevole incontro, l'agile animale con uno scatto fulmineo ci è alle calcagna e sentiamo il suo respiro su di noi!.
Dopo un'affannosa corsa notiamo arrivare un misterioso alieno dalle fattezze scimmiesche che uccide con un fucile laser il nostro aggressore e ci dimostra la sua amicizia stordendoci e ingabbiandoci assieme a un suo simile.
Ora tocca a voi riuscire a scappare da questo popolo di giganti e soprattutto scappare da ANOTHER WORLD (letteralmente altro mondo)!
Penso che dopo quest'introduzione sia chiaro che ci troviamo di fronte a un' avventura che si discosta di gran lunga dal classico standard imposto da anni ad opera di software house del calibro della Sierra e della Lucasfilm.
Questo gioco propone degli enigmi che vanno risolti sfruttando insieme tempismo e ragionamento avvicinandosi, dal punto di vista concettuale e tecnico, ad un vero e proprio film interattivo (per maggiori informazioni vedi il box).
Con l'evolversi del gioco ci sarà anche la possibilità di raccogliere un'arma e, successivamente,

FILM INTERATTIVI



Da mesi si parla di film interattivi e molti giochi si sono forgiati di questo termine senza essere però lontanamente paragonabili.a un film interattivo.
A questo punto vi chiederete cos'è un film interattivo?
Concettualmente un film interattivo è un film in cui voi decidete liberamente il da farsi e ne sperimentate le conseguenze
Il discorso che sta dietro a questa definiione è però decisamente più complesso; infatti, come saprete, un film è caratterizzato da vari tipi di inquadrature quali il piano americano, il primo piano, le inquadrature a mezzo busto e così via; altro particolare importante sono senza dubbio le musiche che devono esserci solo quando ci vogliono e devono creare la giusta atmosfera.
Insomma un film è una composizione di più parti che devono essere amalgamate assieme alla sceneggiatura per ottenere un prodotto di successo.
La prima casa di software che tentò di creare un film interattivo è stata la Cinemaware che con il suo It Came From The Desert (per fare un esempio) riuscì a creare un ottimo compromesso tra gioco e film, sfruttando una sceneggiatura tratta da un vecchio lungometraggio americano di serie B.
Il segreto del successo di questo gioco è stato senz'altro decretato dalla sua giocabilità e semplicità che, uniti alla sceneggiatura originale, hanno contribuito alla nascita di un classico!
La Delphine, al contrario, ha spacciato implicitamente Future Wars e Operation Stealth come esperienze da film interattivo, ma chi ha provato questi giochi si è trovato di fronte una semplice avventura, realizzata bene, ma pur sempre un avventura!
Le cose sono cambiate col tempo e questo Another World, sebbene non sia un vero e proprio film interattivo, riesce a creare l'atmosfera adatta unita ad una giocabilità decisamente molto alta.

Alla destra, un burrone! Che fare? Sotto, la prudenza non è mai troppa... In basso, dentro la fortezza "nemica".





mente premuto il pulsante di fuoco la suddetta palla si ingrandirà permettendo di sparare un raggio che potrà essere utilizzato per sfondare muri, porte, e anche lo scudo generato dai soldati alieni(c'è da precisare però che alcuni alieni sono riparati da più scudi e di conseguenza ci vorranno più colpi per buttarli giù).
Fortunatamente nella vostra impresa non sarete sempre soli. Molto presto infatti avrete modo di conoscere un alieno che vi sarà debitore per averlo salvato da morte certa e vi ricompenserà offrendovi il suo aiuto; è ovvio che per essere aiutato dovete fare in modo che lui non sia vittima di un agguato da parte delle guardie!.
Il gioco si svolge in gran parte all'interno della fortezza nemica passando dalle prigioni ai sotterranei, usando ascensori, visitando e combattendo in un arena in stile Colosseo, sfruttando delle specie di carriarmati tecnologicamente avanzatissimi, fino ad arrivare alla fine del gioco che ambiguamente pre-

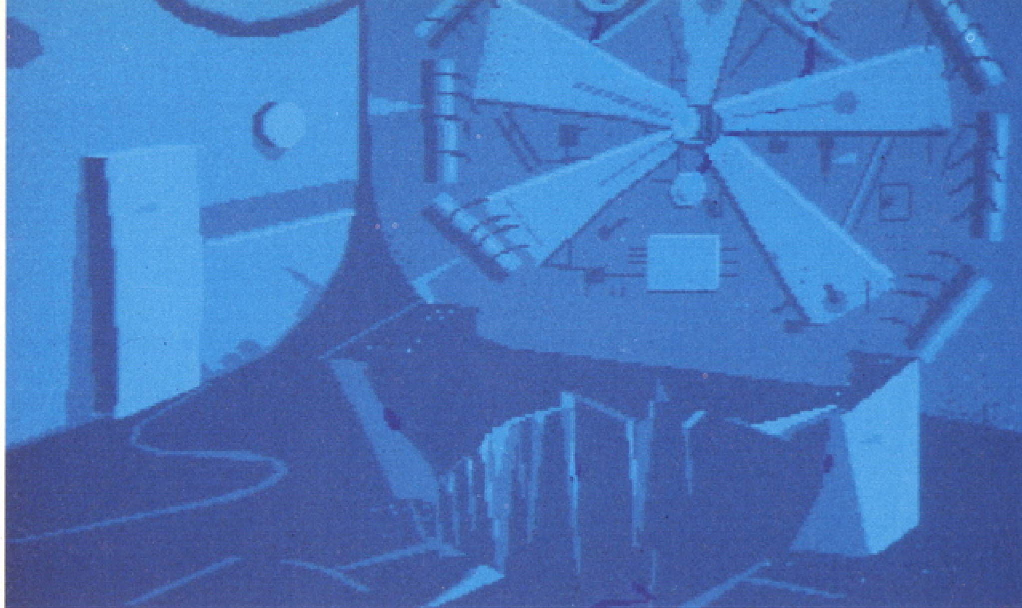
di usarla per svariati scopi; l'arma in questione è una pistola ricaricabile che può essere usata in tre modi diversi: premendo e rilasciando il pulsante di fuoco si spara un raggio laser, premendo e aspettando si formerà una piccola pallina blu e bianca che genererà uno scudo davanti a noi e infine tenendo ulterior-

OPINIONE



Non posso non fare i miei più vivi complimenti alla Delphine per il lavoro svolto (durato ben due anni!) con questo Another World. Sin dalla presentazione si nota come il nuovo sistema grafico a poligoni misti con grafica classica (come succedeva con Cruise For A Corpse) funziona decisamente bene dando un aspetto affascinante a tutto il gioco.
La parte sonora è realizzata discretamente sia per quanto riguarda le musiche veramente d'atmosfera che per gli effetti sonori molto realistici con tanto di parlato degli alieni che, sebbene sia in lingua incomprensibile, è abbastanza suggestivo.
Un discorso a parte va fatto per l'interattività che, pur essendo su livelli alti (per esempio se vedete un muro potete sfondarlo), purtroppo soffre del fatto che gli elementi con cui interagire potevano essere di più. Mi spiego meglio: quasi tutti gli elementi che formano il paesaggio possono essere "usati" perché tutti servono e non c'è un qualcosa che possa essere utilizzato senza alcuna utilità effettiva: un muro che si sfonda, ad esempio, ma che non ha nessuna particolare utilità potrebbe alzare l'interattività, e poter contribuire a una maggiore libertà di movimento all'interno del paesaggio; invece si ha quasi l'impressione di essere forzati a interagire con tutto e tutti.
L'impostazione tecnica ricorda un vero e proprio film partendo dagli intermezzi animati (con tanto di inquadrature in primo piano!) e arrivando al sonoro che è stato creato con la precisa intenzione di suscitare inquietudine (almeno così mi è sembrato).
Per quanto riguarda la giocabilità non ho nessuna riserva e vorrei menzionare l'ottimo sistema di password utile per ricominciare dall'ultimo punto dove si è arrivati senza dover salvare (risparmiando quindi il prezioso spazio del nostro hard disk). Tecnicamente ineccepibile e innovativo, Another World è un esperienza imperdibile che si adatta sia ai fanatici dell'azione sia ai patiti degli enigmi.



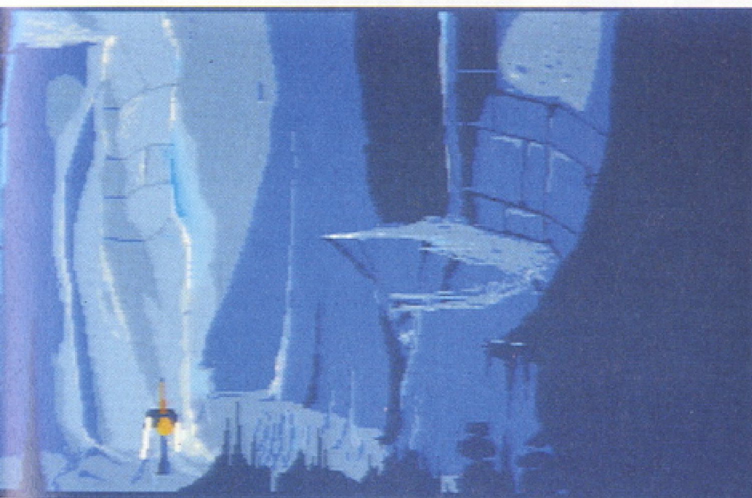


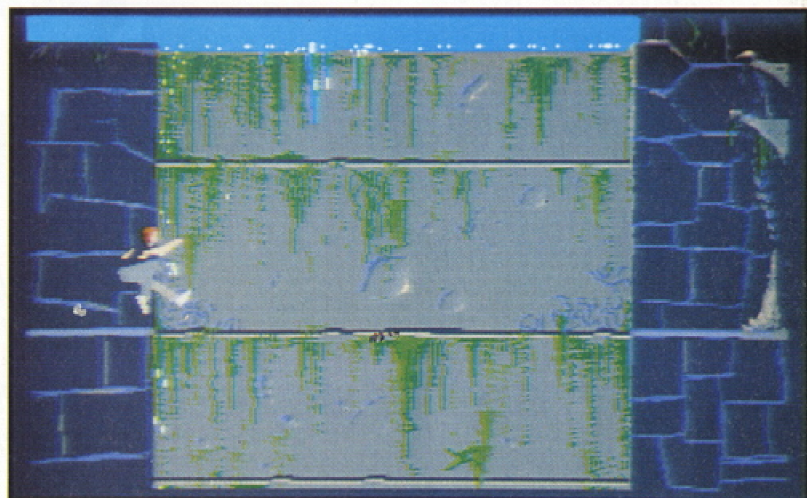
Alla sinistra, ecco che cosa resta del vostro computer dopo l'"imprevisto". In basso a sinistra, Avete commesso un grave errore. Al centro, è il momento di ricaricare le vostre armi. In basso a destra, capita anche di attraversare una cascata...

annuncia un fantomatico Another Earth.
Prima di lasciarvi al commento e ai vari box presenti in questa recensione vorrei dire due parole sul sistema grafico adottato dai programmatori della Delphine: la grafica poligonale (quella adottata dai simulatori di volo per intenderci). Partendo dalle forme geometriche basilari quali il cubo, il parallelepipedo, il prisma ecc. riesce, combinandole, a ottenere oggetti concretamente esistenti nella realtà; così un cubo può rappresentare una scatola, dei parallelepipedi combinati con quattro cilindri una macchina e così via.



Questo è a grandi linee il sistema usato dalla Delphine per creare tutti i personaggi del gioco e le loro relative animazioni dando così al gioco uno stile grafico decisamente insolito ma anche molto affascinante e, in un certo senso, "alieno" •





SCHEDA TECNICA



Il gioco è fornito su due dischetti da 720 Kb e per girare richiede una configurazione minima di 640 K e una scheda Vga, Tandy o Ega (con quest'ultima però si perde molto del fascino del paesaggio). Se avete un hard disk con circa 1 Mbyte libero vi consiglio di installare il programma per non dover attendere troppo tra un caricamento e l'altro.
Se non avete una delle schede sonore supportate (Adlib, Sound Blaster e Roland) riuscirete comunque a sentire un sonoro più che decente anche dall'altoparlantino interno.
Il gioco è stato testato su un 286 a 16 Mhz e, quando sono presenti molti oggetti in movimento su schermo, si nota un certo rallentamento; di conseguenza se avete un computer inferiore a quello sopracitato cercate di provare il gioco prima di acquistarlo (originale, naturalmente).

PAGELLA

Grafica	92
Sonoro	87
Interattività	85
Giocabilità	95
Tecnica	92
Globale	93



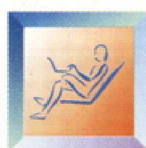
di Riccardo Rossetti



Leisure Suit LARRY 5: Passionate Patti Does A Little Undercover Work.

S i e r r a

Ancora lui: l'uomo più sfortunato del mondo, l'amante che ogni donna non vorrebbe mai avere,il figlio che ogni madre vorrebbe perdere, il Mito: Larry,Larry Laffer.

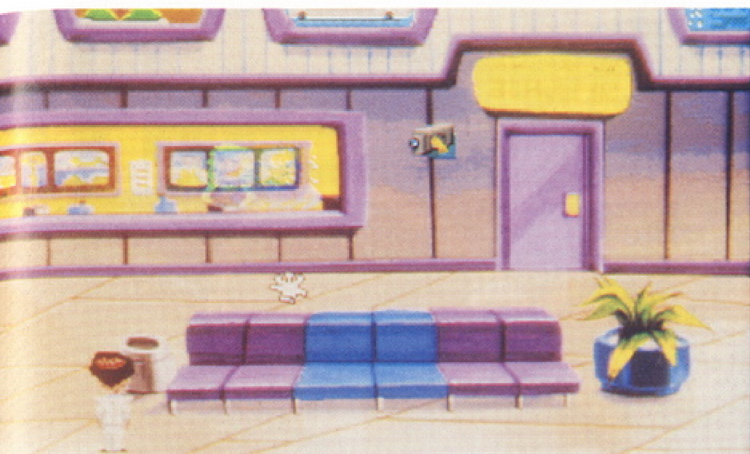


Sì, avete capito benissimo: Leisure Suit Larry 5! La Sierra ce l'ha fatta ancora una volta, portando sullo schermo l'ennesima avventura del playboy più sfortunato del mondo. Non penso ci sia qualcuno che, possedendo un PC, o avendo a che fare col mondo dei videogames da almeno 5 anni, non abbia mai sentito parlare di questa fortunata serie di giochi della Sierra e, nel caso qualcuno non conoscesse Leisure Suit Larry e le sue avventure, può leggere l'aggiornamento (anche solo per chiarire dei dubbi sulle trame).

Ed ora passiamo al gioco: la Sierra è dichiaratamente lanciata nel mondo degli adventures, giochi in cui normalmente dovete esplorare aree, raccogliere oggetti e quindi influenzare direttamente l'andamento della storia. Anche questo Larry 5 non si discosta dalla loro tradiziona-







Nella pagina accanto, la vostra limousine, L'aeroporto di Los Angeles. Alla sinistra, all'interno dell'aeroporto. Sotto, al ritorno da un lungo viaggio In basso, vestirete anche i panni di una ragazza.

to del gioco, togliendovi così il gusto della sorpresa.
E Patti che fine ha fatto? L'astuta Sierra ha pensato ad un simpatico stratagemma per scambiare i due protagonisti: quando Larry sta viaggiando sull'aereo improvvisamente cade in un sonno profondo e comincia a so-



le linea di produzione che fino ad oggi ha fatto ottenere a questa ormai famosa produttrice di software "da gioco" molti successi. Un'avventura, dicevamo, i cui protagonisti sono il sosia nano di John Travolta, cioè Larry, e la sensuale Passionate Patti (il nome è già tutto un programma), le cui vicende si intrecciano per tutto il gioco.
La trama è, come per gli altri episodi, abbastanza oscura ma procedendo nel gioco, si chiarirà sino a svelare tutti i misteri; questo episodio si apre ,dopo il titolo (dove vedrete Larry e Patti, identificandone subito le caratteristiche, se siete nuovi al gioco) con una sequenza animata, in cui noterete dei loschi figuri, parlare con il loro Boss, tale Mr. Bigg, della crisi che stanno attraversando i suoi misteriosi affari. Conseguentemente un'altra serie di schermate, sempre animate, presenta un altro gruppo di persone riunite intorno ad un tavolo a discutere della sorte della loro azienda produttrice di materiale pornografico quando, ad un tratto, la scena cambia e fa la sua comparsa Larry, che lavora per questa simpatica fabbrica come Capo riavvolgitore e sterilizzatore di nastri.
Larry si trova in una stanza mentre da una porta la voce nervosa del capo, tale Silas Scruemall(quello che presiede l'assemblea di prima), ordina del caffe che Larry dovrà prontamente portagli (vi ho già detto come fare un punto!).
Qui inizia la vera avventura. Infatti a Larry verrà proposto di andare alla ricerca delle tre ragazze più sexy d'America, che serviranno per alzare l'indice di gradimento dei prodotti pornografici della ditta. Vi domanderete perché proprio Larry, ma il perché è molto semplice: l'astuto Scruemall ha pensato bene che, se queste ragazze sono compiacenti nei confronti di Larry (che non è certo un fiore), saranno disposte anche a "recitare" per i loro video a luce rossa, e non aggiungo altro per non agevolarvi nello svolgimen-

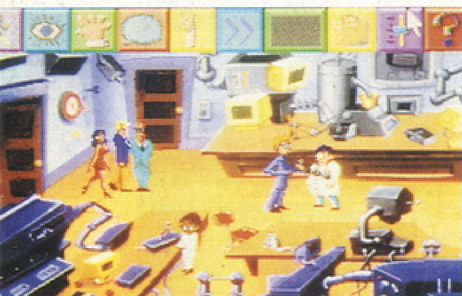
OPINIONE



Questo quinto episodio di Leisure Suit Larry mantiene intatto, come i precedenti, l'umorismo tipico della serie nonché le abbondanti forme delle co-protagoniste.
Anche questo gioco utilizza il sistema brevettato dalla Sierra, chiamato "Grope & Click", che tradotto letteralmente significa "brancola & clicca", il quale permette di utilizzare al meglio il vostro mouse.
Questo sistema infatti, consiste in una serie di icone poste in cima allo schermo, che raffigurano ognuna l'azione che volete far compiere al vostro personaggio (cioè guarda, muovi, usa, parla, più una per esaminare-utilizzare gli oggetti che il vostro personaggio sta portando, una che raffigura l'oggetto che avete selezionato ed un pannello di controllo (che vi permette di salvare, caricare, uscire e gestire velocità e dettagli grafici del gioco).
Da segnalare inoltre l'utile icona raffigurante un punto di domanda che, una volta selezionata ed utilizzata sulle altre icone, ne spiega il significato e l'utilizzo.



Graficamente il gioco si presenta variopinto, grazie all'azzeccato utilizzo dei 256 colori della scheda VGA, stratagemma che molte case produttrici di software stanno sempre più utilizzando per ottenere risultati migliori, mentre i disegni e le animazioni sono spiritosi e curatissimi (da notare la camminata sensuale di Patti).
Una nota di merito va anche al manuale di istruzioni del gioco che pur non spiegando la trama del gioco è esauriente e non lascia spazio a dubbi sulle varie icone e funzioni che si possono utilizzare.
Ancora una volta il sapiente Al Lowe (il creatore di Larry) ha saputo ideare un gioco divertente ed ammiccante, affrontando nuovamente con sarcasmo ed ironia quel tema spinoso che è il sesso, senza mai scadere nella pornografia o nell'eccessiva volgarità, che potrebbe urtare la sensibilità di alcune persone.
Vi consiglio quindi vivamente l'acquisto di questo gioco che, con la sua innovativa configurazione, rispetto agli episodi precedenti, vuole interessare anche quella fascia di video-appassionati che di solito sono restii a cimentarsi in giochi di questo tipo.
Sierra, continua così!



gnare Patti. Da questo momento voi comincerete a vestire i succinti panni di Passionate Patti, che viene contattata dai Servizi Segreti per indagare su dei traffici illeciti di registrazioni rap oscene e su messaggi subliminali nei concerti rock.

Per ritornare ad utilizzare Larry, dovete aspettare che Patti termini la sua sezione di gioco e che si addormenti sulla limousine, sognando indovinate chi? Scommetto che avete sbagliato! Infatti Patti non sogna Larry come verrebbe naturale intuire, ma una serie di miliardari, uno più ricco dell'altro, con i quali si lancia in scenette piccanti.

Ed ora a voi il compito di districarvi nel mondo di Larry e dei suoi enigmi, che vi impegneranno sufficientemente, lasciandovi anche con un interrogativo: riusciranno mai i due protagonisti ad incontrarsi? •

TUTTI I "LARRY" MINUTO PER MINUTO:



Per chiarire i dubbi di coloro che si sono affacciati da poco nel mondo dei PC e che quindi non conoscono tutta la storia di Larry Laffer, è opportuno fare un breve riassunto degli episodi che precedono questa quinta puntata, andando a curiosare nel bizzarro passato del protagonista.

Lo sviluppo del primo gioco basato sulle avventure di Mr. Laffer avvenne nel 1987, con il mitico "Leisure Suit Larry in the land of the Lounge Lizards" che liberamente tradotto significa "Larry con l'abito da tempo libero nella terra delle Lucertole Oziose": voi siete ai comandi di un buffo omuncolo vestito alla John Travolta, che casualmente viene colpito da un forte attacco di "febbre del sabato sera"! Ed ora voi avete il compito di tirare Larry fuori dai guai, ai quali sembra fare da calamita ma...non disperate, poiché tra un guaio e l'altro potrete anche fare la conoscenza di certe signorine che, nonostante il vostro aspetto non certo da Adone, non disdegneranno di offrirvi la loro "compagnia" (un'anticipazione: aspettatevi un piccante finale con la bella Eve..).

Il secondo episodio dal titolo "Leisure Suit Larry goes looking for love (in several wrong places)", cioè"Larry con l'abito da tempo libero va alla ricerca dell'amore (in numerosi posti sbagliati)", vede il nostro eroe abbandonato dalla bella Eve (non senza essere stato minacciato da Brutus, il barboncino d'assalto di Eve): ma nulla è perduto, poiché basta un biglietto della lotteria e una visitina al "Gioco delle coppie" in versione Americana, per trovarsi con un milione di dollari in tasca, a bordo di un transatlantico che fa rotta verso Nontoonyt, un'isola del Sud-Pacifico. Se state già pensando "Che fortuna il vecchio Larry! Dopo un inizio disastroso guarda cosa gli va a succedere!" cadete male, perché anche in questo seguito del primo gioco non mancheranno le disavventure, grazie a delle spie presenti sull'isola, che cercheranno di impossessarsi di materiale segreto, messo nel bagaglio di Larry, il quale, all'oscuro di tutto, si dedica come al solito al suo passatempo preferito (le donne).

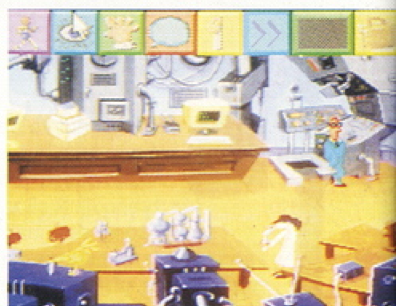
Ci avviciniamo ai giorni nostri, trovando così "Leisure Suit Larry 3: Passionate Patti in pursuit of the Pulsating Pectorals", letteralamente "Larry con l'abito da tempo libero 3: Passionate Patti alla ricerca dei Pettorali Pulsanti(!)" terzo episodio della saga, che offre una notevole innovazione, poiché nel gioco sarete tenuti ad utilizzare oltre al vecchio Larry, anche la provocante Passionate Patti, all'affannosa ricerca dei Pettorali Pulsanti(!!). La trama è la seguente: Larry viene per l'ennesima volta beffato dal destino e viene abbandonato, senza soldi, su Nontoonyt, l'isola su cui l'avevamo lasciato alla fine del secondo capitolo; anche questa volta viene coinvolto (come tradizione vuole) in rocambolesche avventure che si intrecceranno con quelle di Patti, la quale sta cercando di salvare il suo ragazzo da una tribù di Selvagge(!!!).

Ed ora siamo proprio giunti alla fine, al nostro Larry5. Non vi tornano i conti? Dite che ho dimenticato qualcosa? Effettivamente manca il quarto episodio "Leisure Suit Larry: the lost floppies" (i floppy perduti), ma per questo non dovete prendervela con me visto che la Sierra ha pensato bene di portarsi avanti col lavoro, saltando a piè pari il quarto episodio.

Se comunque ne volete sapere di più giocate a Larry5 ed alla fine Patti svelerà la causa del salto del quarto Larry.



In alto, l'interno di un laboratorio segretissimo. Alla sinistra, un intermezzo molto piacevole. Alla destra, prima della visita.



SCHEDA TECNICA:



Questo gioco è stato provato su un PC 386 a 35 MHz e la velocità è risultata ottima, come è ovvio pensare, ma il gioco gira molto bene anche su un PC 286 dotato di almeno 640 KByte.

E' necessario un disco fisso con spazio libero pari a poco più di 8 MByte, mentre sul piano grafico è stata testata la versione a 256 colori del gioco, ma è disponibile una versione a 16 colori con scheda EGA (con un'ovvia riduzione dell'impatto grafico).

Se ne avete la possibilità, è consigliato l'utilizzo del mouse per accellerare la selezione delle azioni da far compiere al protagonista; inoltre il gioco supporta le tradizionali schede sonore Ad-Lib, Roland e Soundblaster che sono utili per godere delle belle musichette di sottofondo e degli spassosi effetti.

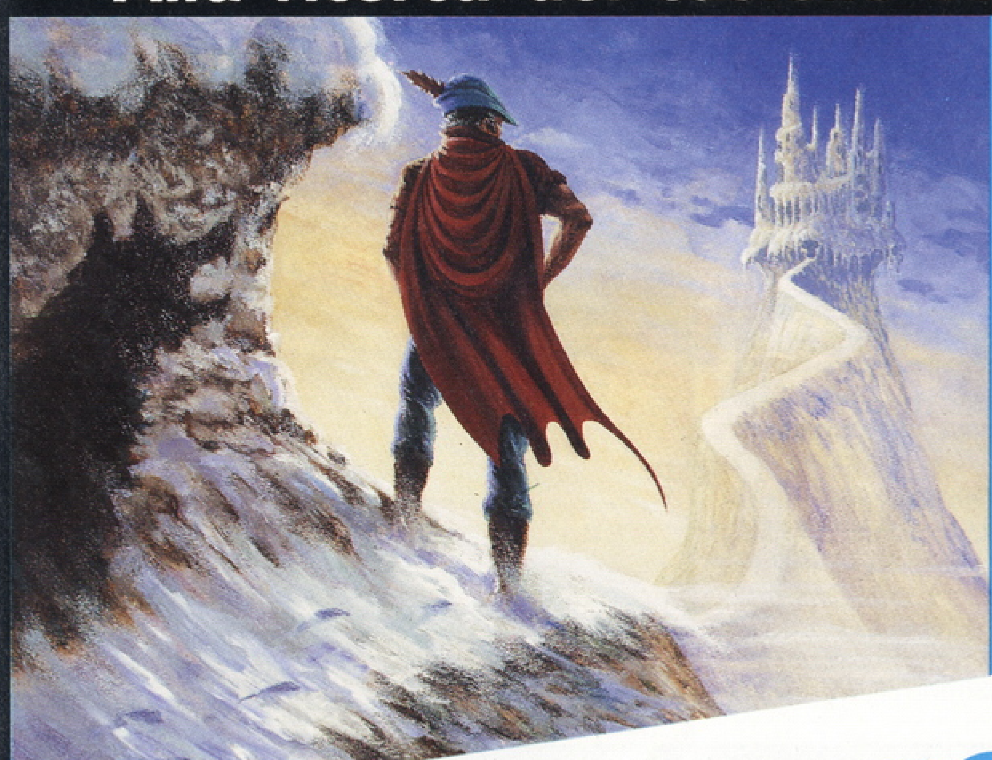
PAGELLA

Grafica	90
Sonoro	86
Interattività	80
Giocabilità	89
Tecnica	90
Globale	92

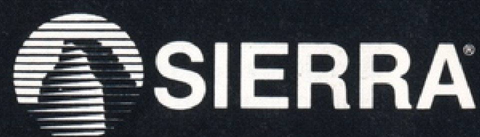
Finalmente

King's Quest V

Alla ricerca del castello scomparso...



AMIGA
PC. SCHEDA VGA 256 COLORI



Completamente in italiano!

PER QUALSIASI INFORMAZIONE CHIAMA AL:

NUMERO VERDE
1678 - 21177

DALLE ORE 14.00 ALLE ORE 18.00

LEADER
DISTRIBUZIONE

LEADER DISTRIBUZIONE srl - Via Mazzini, 15- 21020 CASCIAGO - VA - ITALY

CADARIO

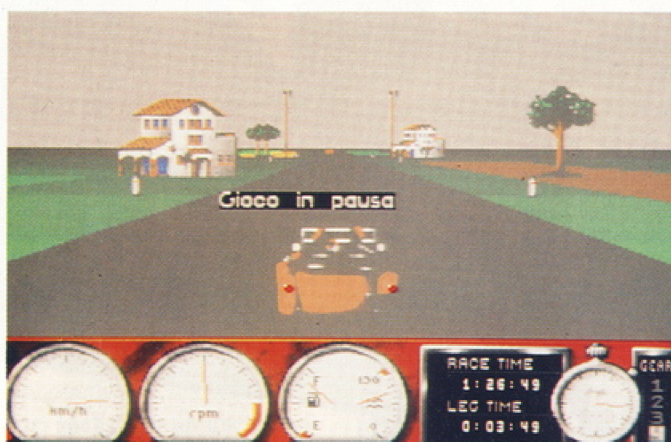


1000 MIGLIA Vol. 1

S I M U L M O N D O

di Andrea Simula

Rivivere le imprese di Nuvolari o Borzacchini può dare grande soddisfazioni. Soprattutto se lo si fa in compagnia del fedele PC





E' il 26 Marzo 1927: da Brescia parte la prima edizione della 1000 miglia, una corsa che, negli anni a venire, sarebbe diventata una delle gare più prestigiose d'Italia e del mondo. La gara è nata per riportare l'agonismo delle corse di velocità in Italia perduto negli anni precedenti a causa di un regolamento troppo rigido che causava il ritiro delle case automobilistiche italiane. Le tappe da percorrere, da Brescia a Roma e ritorno, erano durissime e per portare a termine una gara completa ci volevano più che altro degli avventurieri disposti a correre tutti i rischi del caso. Ciò che spingeva gli ormai leggendari Nuvolari, Fagioli o Borzacchini a partecipare alla 1000 Miglia era quindi lo spirito di avventura e la voglia di misurarsi con i propri limiti.

Ora la Simulmondo, una delle poche software house italiane a produrre giochi di alto gradimento, ha riportato lo spirito di quelle corse magiche che infiammavano (ed impolveravano) gli animi delle migliaia di persone che assistevano alle gare ai bordi delle strade.

Un motivetto allegro e caratteristico degli anni venti, ci introduce al gioco che viene suddiviso in due fasi: la scelta e la preparazione dell'equipaggio, e quindi la gara vera e propria.

All'inizio della prima fase si può scegliere in quale anno percorrere la 1000 miglia oppure percorrere tutte le edizioni dal 1927 al 1933; cambiando l'anno di partecipazione, gli equipaggi e le macchine variano di conseguenza: in questo modo si hanno a disposizione decine di piloti ed automobili con diverse caratteristiche. I piloti di ogni equipaggio sono due: uno è il pilota principale ed è caratterizzato da un'abilità di guida elevata, mentre il co-pilota è specializzato nelle riparazioni meccaniche e serve spesso come pilota di fortuna quando il primo pilota è stanco.

Se gli equipaggi scelti non sono di nostro gusto (cosa molto improbabile!) è possibile crearli assegnando loro i tre parametri di abilità, resistenza e meccanica, e naturalmente un'auto adeguata alle nostre esigenze di velocità, potenza, accelerazione ecc.. Inoltre è possibile selezionare il cambio automatico

Alla sinistra, comincia la corsa.
In baso a sinistra, la mappa che vi guiderà lungo tutto il tragitto.
Sotto, si è rotto qualcosa. Avrete il pezzo di ricambio giusto?.
Alla destra, siete arrivati alla prima tappa
Alla destra in alto, vi capiterà anche di incontrare la neve.





OPINIONE



Questa produzione firmata Simulmondo non punta alla pura e semplice velocità, ma vuole essere più che altro un gioco strategico dove una scelta indovinata in fase di preparazione dell'equipaggio e del veicolo può essere più importante di una tappa percorsa a tutta velocità.

Da un punto di vista grafico il gioco è ben realizzato: le macchine d'epoca sono identiche alle originali e molto particolareggiate (anche se questo si nota di più nella fase di preparazione degli equipaggi) e i fondali sono simpatici ed originali. Quello che guasta la scenografia è la ripetitività di certe situazioni; se infatti da una parte le caratteristiche delle tappe variano realmente il loro grado di difficoltà, dall'altra vi sono troppi elementi grafici identici: tralasciando i pali del telegrafo (che devono per forza susseguirsi), gli intervalli fra case e cataste di legno ad esempio, potevano anche essere un po' più randomizzati (cioé casuali).

Un'altra pecca che però si nota poco è l'animazione delle macchine: alcune volte ci si passa attraverso e, volendo essere pignoli, sono tutte dello stesso colore.

Degne di nota sono invece le immagini digitalizzate delle città, di ogni tappa e delle situazioni che si susseguono (come i guasti).

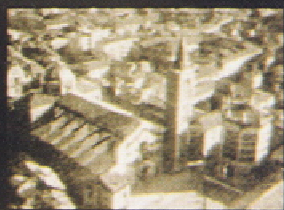
La musica vera e propria esiste solo nell'introduzione, ma durante la gara è presente solo il rombo del motore. Alcuni particolari delle auto caratterizzano comunque il vero spirito del gioco dell'avventura e del ritorno al passato: ad esempio lo sterzo, manovrabile sia con la tastiera che con il joystik, è un po' pesante come lo era nelle macchine d'epoca. Il menù può essere gestito sia da tastiera che da mouse e joystik.

E da tener presente che il gioco oltre ad essere protetto (vi sarà chiesto di trovare una parola qualsiasi del manuale all'inizio di ogni nuova corsa), non può essere salvato durante la gara, ma soltanto all'inizio, in modo da poter registrare le caratteristiche dei piloti creati.

Infine uno sguardo al manuale e alla scatola: rigorosamente in Italiano (per nostra fortuna) il piccolo manuale riporta la storia della corsa e naturalmente come gestire il menù iniziale e l'autoveicolo. All'interno della confezione troverete anche un catalogo d'automobili da modellismo della Burago e un poster del gioco.



Sei appena arrivato a
Parma
Pilota alla guida
Frignoto
Abilita' 65/100
Resistenza 59/100
Meccanica 20/100
Co Pilota
Sozzi
Abilita' 40/100
Resistenza 35/100
Meccanica 70/100
Km Percorsi 101
Tempo Impiegato 1h 22m 60s
Velocita' Media 74Km/h
Posizione Appr. Secondo
Continua



per i principianti oppure quello manuale.

Prima della partenza è necessario assicurarsi i pezzi di ricambio come la cinghia della distribuzione o la benzina in modo da essere pronti per qualsiasi evenienza; dopo di che inizia la corsa vera e propria, suddivisa nelle sue caratteristiche tappe. All'inizio di ogni tappa appaiono le condizioni metereologiche, la distanza da percorrere e le condizioni del manto stradale. Fra le più interessanti vi posso raccomandare il tratto che va da Gubbio a Tolentino con nebbia perenne e tornanti niente male!

Il mezzo si guida come in un normalissimo simulatore di questo genere: si accelera, si decelera e si sterza. Tutto qui? Ovviamente no, perché l'imprevisto è sempre in agguato, dietro ogni curva o dosso, e se la sfortuna vi perseguita sarete costretti a ritirarvi! Gli inconvenienti più frequenti sono rappresentati dal bloccaggio di una ruota causato da una malaugurata uscita di strada. Non mancano però danni causati da tamponamenti o dalla rottura della cinghia della distribuzione ed ancora fermate per mancanza di benzina surriscaldamento dell'acqua di raffreddamento.

Anche se lo fate perché siete degli avventurieri spericolati, ricordatevi che state partecipando ad una corsa con tanto di coppa finale che volete vincere, quindi subire un guasto al mezzo e la sua relativa riparazione vi costano un bel po' di tempo (almeno una decina di minuti, ma non reali!).

Gli altri partecipanti naturalmente non vi lasceranno passare troppo facilmente, impegnati come voi a rischiare il tutto per tutto pur di scrivere il loro nome nella leggenda.

Alcune tappe sono caratterizzate da infelici condizioni del tempo oppure sono da percorrere durante le ore notturne (la corsa si percorre tutta in una volta): in questo caso è necessario accendere i fari; se il primo pilota è stanco, e lo noterete dal fatto che non riuscirete più a curvare come si deve, dovete fermarvi ed effettuare lo scambio di piloti; nel frattempo potrete dare un'occhiata alla cartina che riporta le tappe da percorrere e quelle già percorse.

Comunque dato che le velocità non sono così elevate si ha anche il tempo di ammirare il panorama: se troverete bel tempo potrete assistere ad un rosso tramonto dietro le montagne e subito dopo sfreccerete sotto uno splendido manto di stelle fino all'alba.

Mani incollate al volante quindi e preparatevi a toccare alcune fra le più belle città d'Italia per rivivere l'emozionante 1000 Miglia! •

SCHEDA TECNICA



Il gioco è stato provato con un 386 a 25 MHz con 4 mega di ram, ma non dovrebbe presentare particolari difficoltà di funzionamento anche nel caso si dovessero utilizzare dei 286. La velocità deve però essere adeguata per non avere problemi di scrolling a scatti del paesaggio, quindi è consigliabile un 12 MHz.

L'installazione sull'hard disk occupa meno di 2 Mbyte e per funzionare richiede almeno 512 K di memoria ram. Nel caso in cui la memoria non fosse sufficiente è possibile diminuire il livello di dettaglio del gioco.

La grafica è la VGA a 256 colori e la scheda installata viene rilevata direttamente dal programma di installazione. Il gioco supporta inoltre tutte le schede sonore a differenza di quanto indicato dalle istruzioni (solo Ad Lib): per utilizzarle però è necessario caricare preventivamente il driver midi richiesto compreso nel gioco.

PAGELLA

Grafica	76
Sonoro	70
Interattività	78
Giocabilità	82
Tecnica	75
Globale	79

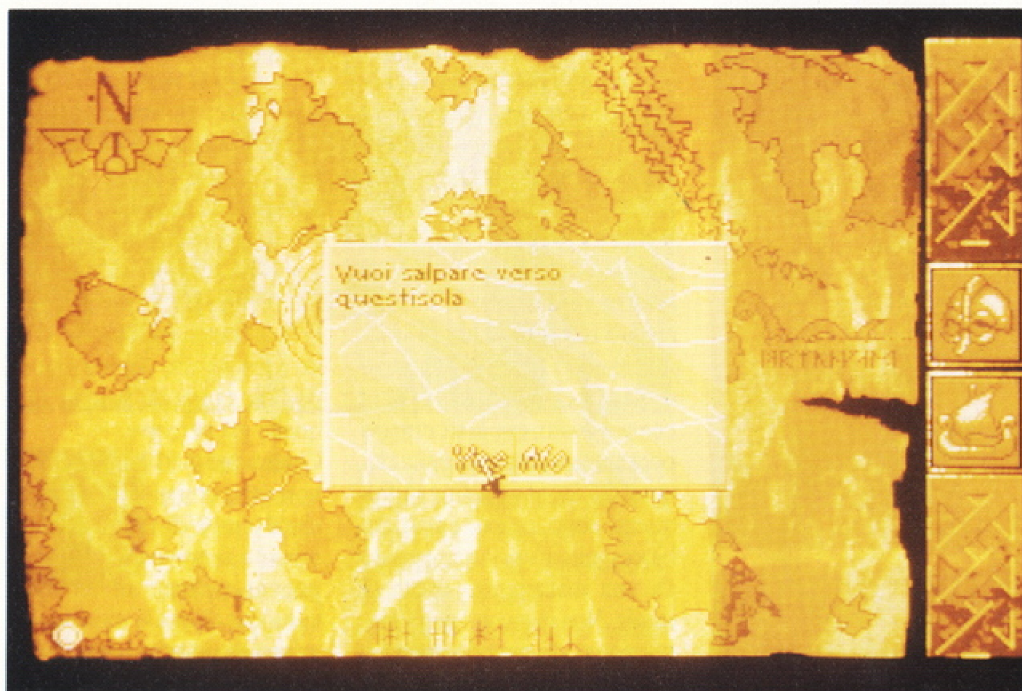


HEIMDALL

CORE DESIGN

di Stefano Petrullo

I vichinghi erano un popolo originario della Norvegia caratterizzato dall'abbigliamento a cui non mancava quasi mai un sontuoso copricapo con tanto di corna e da una predisposizione naturale per la birra; se vi hanno sempre affascinato ora potete essere uno di loro!





Un nefasto giorno invernale un vichingo di nome Snorri Sturlson decise che era il momento di dare una risposta a una delle domande più difficili della storia: "Da dove vengono gli uomini che abitano la Terra?".

Dopo mesi di studi il nostro storico riuscì a formulare una valida ipotesi: un giorno, Odino, dio dei cieli, stava camminando su una spiaggia assieme ai suoi due fratelli quando vide due pezzi di legno vagamente somiglianti a un uomo e una donna e, a quel punto, gli venne il lampo di genio di collaudare un nuovo potere che un anziano cugino gli aveva appena insegnato.

Odino diede la vita ai due pezzi di legno vedendo che il nuovo potere funzionava piuttosto bene; il primo fratello di Odino (Frey) diede alle nuove creature l'intelligenza ed i sentimenti, mentre il secondo fratello (Thor) provvedeva a fornirgli la parola, la vista e l'udito; nacquero così gli uomini.

Visto che c'era una nuova specie di esseri viventi bisognava creare anche un posto dove la nuova razza potesse vivere e moltlipicarsi, così fu creata la Terra.

Secondo l'opinione comune dei vichinghi la Terra era sostanzialmente un disco piatto cir-



SOFTWARE ITALIANO O IN ITALIANO?



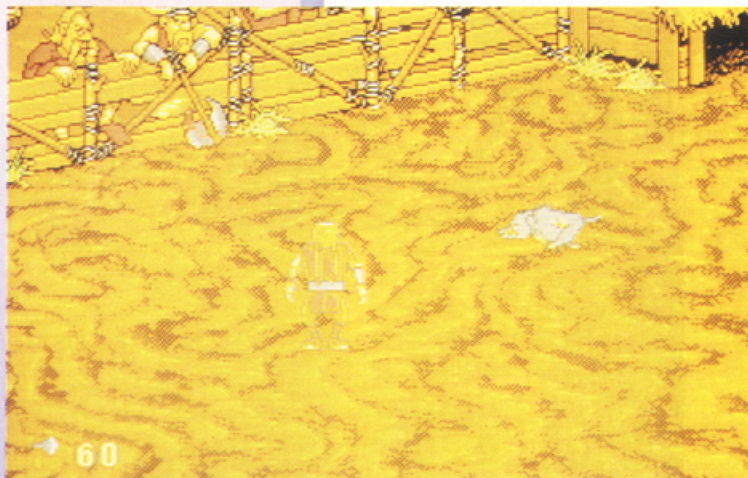
Ricordo ancora i tempi in cui avere un Commodore 64 era considerato un lusso che solo pochi potevano permettersi. A quei tempi (1982-83) cominciavano ad apparire i primi giochi: graficamente funzionali e scritti in basic, avevano anche un difetto che io non potevo proprio sopportare e cioè erano scritti completamente in inglese, e non mi sto riferendo solo al gioco vero e proprio ma anche alle istruzioni; ora dopo dieci anni mi trovo qui a scrivere la recensione di un gioco scritto interamente in italiano (o, a scelta, anche in spagnolo, tedesco, francese e naturalmente inglese).

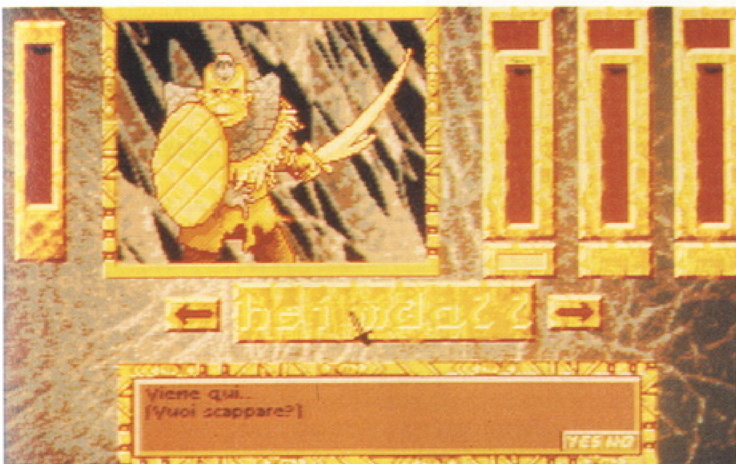
Questa situazione mi ha fatto riflettere: siamo veramente riusciti ad avere la considerazione che il nostro belpaese si merita?

Penso veramente di sì; la prossima apertura delle frontiere ha forse decretato la definitiva affermazione dell'Italia come paese che va considerato anche da colossi informatici quali l'Inghilterra e simili; non so come descrivervi la mia contentezza quando, oltre all'uscita di software italiano di ottima qualità (vedi gli ultimi giochi Genias, Idea, Simulmondo), è cominciato ad uscire anche software tradotto in un più che ottimo italiano (a parte qualche passabile errore).

Le case di software che vanno ringraziate per questo sono senz'altro la Lucasarts (originaria della California) con il suo Monkey 2 (tra l'altro recensito nello scorso numero), la Sierra, la Psygnosis, con il suo non proprio ben riuscito Obitus, e molte altre che ora non posso elencare perché altrimenti questa recensione non avrebbe termine.

Speriamo quindi che le nostre software house alzino sempre più il livello qualitativo e che gli stranieri prendano esempio dalle sopracitate case producendo software tradotto anche in italiano.



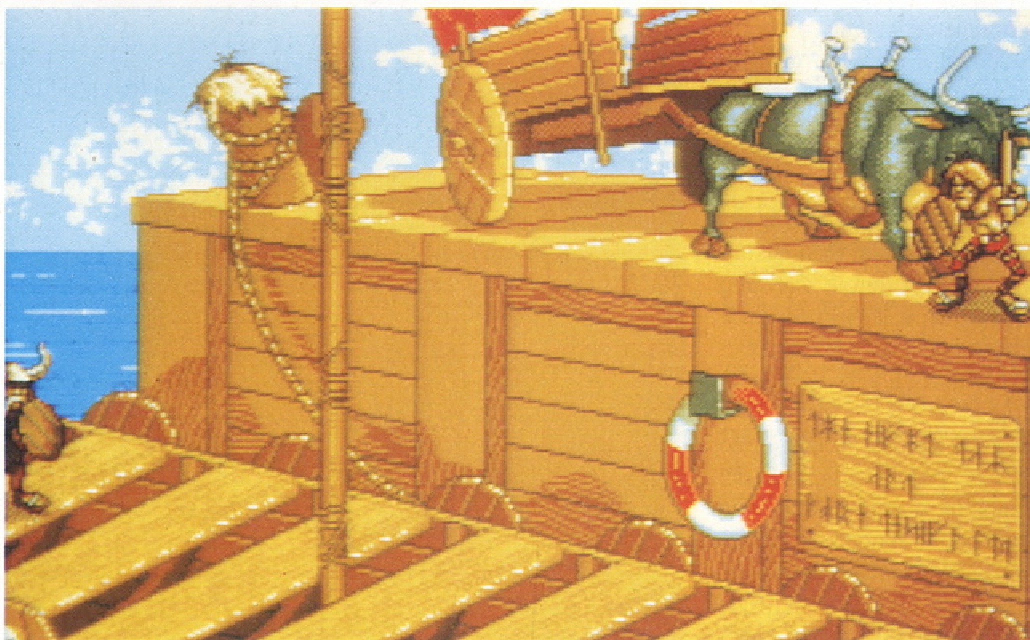


Nella pagina a sinistra in alto, la mappa delle prime terre da esplorare, in basso, la shermata di selezione dei personaggi. In questa pagina, la spettacolare corsa del maiale... ...e quella dei pirati Che fare? Combattere o fuggire?.

sebbene il mondo fosse concepito come un disco si pensava che fosse costituito da tre livelli con Asgard in cima seguito da Midgard nel mezzo e da Utgard alla base.

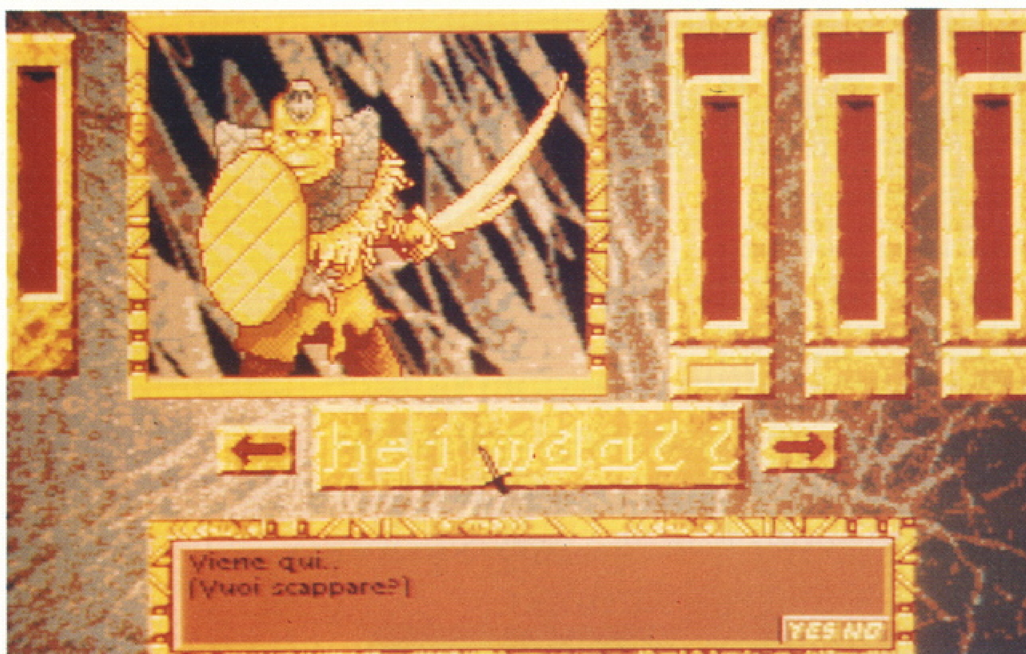
Ora vi domanderete come erano collegati i tre mondi, è presto detto: tutti e tre i "livelli" erano tenuti insieme da Yggdrasail, l'albero del mondo (per chi lo volesse sapere era un frassino!); Yggdrasail rappresentava il centro dell'universo dove gli dèi si riunivano ogni giorno per parlare e divertirsi tutti insieme.

I rami di questo gigantesco frassino raggiungevano il cielo e le sue radici erano presenti in tutti i mondi (Asgard, Midgard e Utgard); alla base dell'albero c'era il pozzo del Destino custodito da tre Norne, "gigantesse" che decidevano il destino dell'umanità.



condato da un'immensa massa d'acqua che prese il nome di oceano.

Le terre all'esterno dell'oceano erano abitate dai giganti e il loro nome (delle terre!) era Utgar; al centro del disco c'erano gli esseri umani (noi!), questa terra era Midgard. Purtroppo però non c'era più spazio per i potenti dèi che decisero quindi di costruirsi una cittadina aerea chiamata Asgard, riparata dalla sottostante Midsgard con alte mura e , non essendoci ancora i deltaplani, nessuno poteva sperare di raggiungerla se non tramite un lunghissimo ponte di arcobaleno chiamato Bilgrost. Adesso viene la parte difficile:





Foto, in alto, abbiamo deciso di combattere Al fianco, come superare il burrone?.

"narcotizzati" tutti gli dèi, egli rubò loro le armi più potenti: la spada di Odino, la lancia di Frey ed il martello di Thor.

Quando i tre fratelli si svegliarono e si accorsero che le loro armi erano sparite rimasero sgomenti fino a quando non seppero che tutti gli oggetti rubati erano stati letteralmente catapultati sulla Terra, posto dove loro non potevano camminare a meno di diventare degli esseri mortali; a questo punto dallo sgometo si passò all'ira e alla confusione fino a quando Frey (il proprietario della lancia sopracitata!) non propose un piano che avrebbe consentito di recuperare le armi senza perdere i loro poteri.

Il piano era molto semplice: mandare un essere umano dall'animo buono a recuperare i beni rubati; per fare questo serviva però un volontario, come trovarlo?

A questo punto Thor decise di pensarci lui e scagliò una violenta tempesta sulla Terra riuscendo, non si sa come, a mettere incinta Ingrid, una giovane ragazza che si risvegliò gravida di nove mesi.

Il pargolo che nascerà sarete

nità e persino degli stessi dèi (più vado avanti con questa recensione più penso che chi ha scritto la trama di questo gioco non fosse un tipo troppo normale!)

In cima al grande albero viveva un' aquila (il Bene!) che era costantemente in guerra contro Nidhogg, il serpente maligno che aveva come unico scopo nella vita quello di rosicchiare le radici della pianta più grande dell'universo!.

Dalla creazione del mondo tutta la popolazione vichinga attendeva con terrore l'avvento del Ragnarok, il tempo in cui la confusione e la rovina sarebbero caduti su di loro distruggendoli.

Il tempo in cui si svolge questo gioco è proprio il periodo del Ragnarok quando, secondo le leggende vichinghe, gli dei furono addormentati con un incatesimo da un certo Loki (che non era altri che il dio del male);

OPINIONE



Una volta aperta la scatola sono stato piacevolmente impressionato dal manuale completamente in italiano (con tanto di fumetto che illustra la trama del gioco) e dalle variopinte mappe di Asgard, Midgard e Utgard; una volta installato il gioco sul mio hard disk (procedura che non ha richiesto troppo tempo) sono entrato nel menù di setup dove, una volta scelta la configurazione e la lingua (che può essere italiano, francese, inglese o tedesco) ho provveduto a lanciare il programma.

Una volta apparso il logo della Core Design e partita la musica mi sono trovato davanti delle schermate grafiche realizzate con uno stile abbastanza singolare ma di sicuro effetto accompagnato da una musica composta veramente bene

La grafica delle tre prove è realizzata più che ottimamente mentre il sonoro in-game è quasi inesistente: peccato, perché la musica iniziale è veramente fatta bene.

La scelta dei personaggi in base all'andamento delle tre prove è veramente un ottimo tocco di classe soprattutto se pensiamo che le prove sono piuttosto singolari.

Per quanto riguarda il gioco vero e proprio ho qualche riserva a proposito della giocabilità che potrebbe trasformarsi in noia per chi non è abituato a questo genere di giochi (Heimdall tra l'altro è veramente grosso!).

La grafica è fatta veramente bene partendo dall'introduzione, passando dalla rappresentazione isometrica fino ad arrivare ai combattimenti; le mappe di navigazione sono fatte più che bene e Heimdall e i suoi amici godono di una più che ottima animazione; altra nota di merito va allo scrolling che, una volta tanto, è fatto decisamente bene.

L'interattività col paesaggio è su livelli più che decenti anche se poteva essere migliorata in quanto potete interagire solo con oggetti predeterminati (se ad esempio vedete una torcia che brucia non potete prenderla o comunque usarla in qualche modo); parlando invece di interazione tra personaggi non posso certo lamentarmi anche perché il gioco e interamente tradotto in italiano in maniera più che soddisfacente.

Il profilo tecnico dell'intero programma rispecchia la qualità di una realizzazione con pochissimi difetti.

In definitiva un programma che non mancherà di entusiasmare gli appassionati di RPG e, in generale, gli amanti della bella grafica, della discreta giocabilità e dei vichinghi!



proprio voi (Heimdall) e il vostro compito, se non lo avevate ancora capito, è quello di recuperare le tre magiche armi viaggiando per le tre terre.
Una volta caricato il gioco e aver visto la splendida introduzione ci troviamo davanti un menù che ci permette di caricare un gioco salvato, cominciare una nuova partita con o senza le prove della vita; queste prove, se affrontate, faciliteranno la scelta dei compagni che ci aiuteranno nella nostra impresa.
Il meccanismo di selezione funziona in questo modo: più prove si riescono a portare a termine e più sarà ampia la rosa di personaggi tra cui potremo sce-

Foto in alto, attenzione alle trappole! Al fianco, un negozio dove acquistare cibo e armi In basso, un altro combattimento molto impegnativo.





gliere. Se si gioca senza effettuare le tre prove si ha a disposizione la scelta di cinque altri compagni su una rosa di ventuno (che salirà fino a trenta se affronteremo tutti i sottogiochi superandoli col massimo punteggio); i nostri compagni comprendono guerrieri, maghi, druidi, beseker e navigatori, ognuno con caratteristiche e qualità differenti.
Le tre prove sopracitate sono: il lancio delle asce, dove dovremo tagliare le trecce di una ragazza chiusa in una gogna tramite, appunto, il lancio di alcune asce, cercando di non colpire la malcapitata in fronte; di seguito ci sarà l'inseguimento del maiale dove dovremo riuscire, in un tempo determinato, ad afferrare al volo un maiale

che non vuole sentire ragioni per farsi catturare; la terza e ultima prova consiste nel rubare un sacchetto contenente dell'oro a un gruppo di pirati senza farsi catturare.

Superate le tre prove verrà il momento di scegliere i nostri compagni di viaggio che ci aiuteranno a compiere la nobile impresa; cercate di non sottovalutare questa fase del gioco perché da qui potrebbe dipendere la riuscita o il fallimento della vostra missione; infatti ogni personaggio ha determinate caratteristiche che sono: il livello attuale che varia da uno a otto, l'energia che rimane al personaggio prima della morte, la forza (che arriva ad un massimo di 99), l'agilità (anche lei con un massimo di 99), il potere runico (cioè la capacità di imparare e leggere le rune, che non sono altro che una sorta di linguaggio con il quale vengono scritti gli incantesimi sulle pergamene); in ultimo abbiamo i punti esperienza che determinano appunto il grado di esperienza del personaggio.

Una volta scelti i nostri compagni ci troveremo di fronte la prima terra da esplorare: Midgard, il dominio degli esseri umani.

Essendo i vichinghi un popolo di navigatori, è ovvio che hanno a loro disposizione una nave con la quale dovranno esplorare tutte le isole risolvendo i vari enigmi che incontreranno; una volta scelta l'isola dovremo decidere quali personaggi mandare in esplorazione (che dovranno essere per forza tre sui sei a nostra disposizione anche se durante l'esplorazione il gruppo sarà rappresentato solo da Heimdall o da uno degli altri due personaggi che avete selezionato).

Una volta sbarcati il nostro compito sarà quello di interagire con i personaggi che incontreremo e risolvere gli enigmi che ci ostacoleranno.

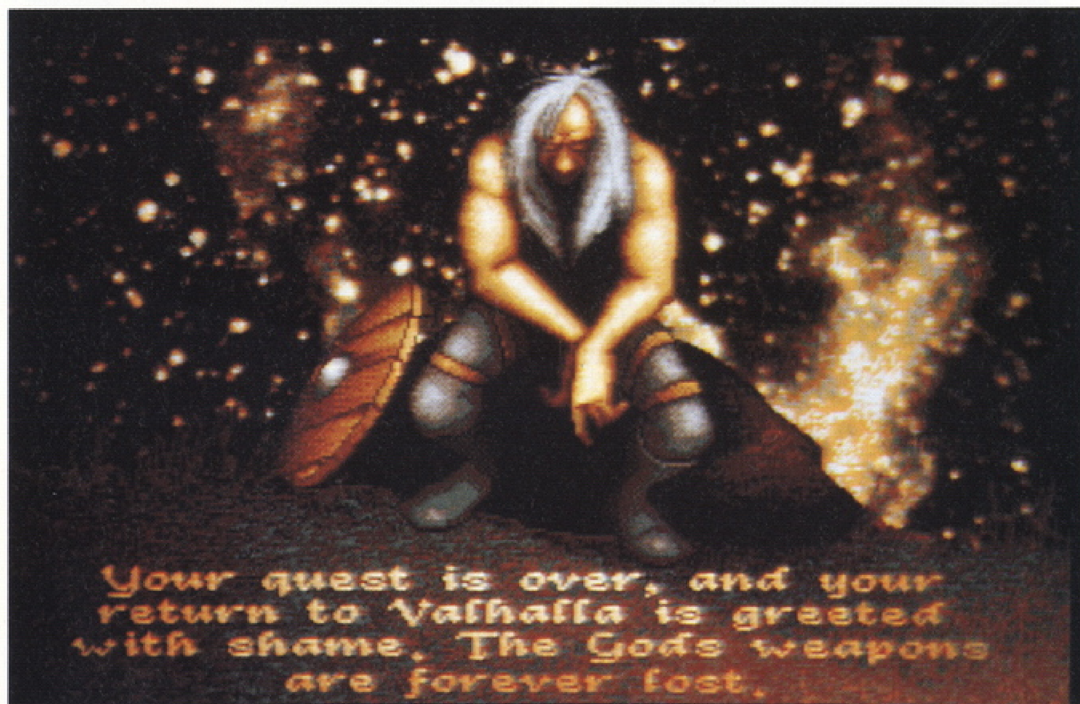
La visuale in questa sezione di esplorazione è isometrica (cioè vista per tre quarti dall'alto sfruttando i tre assi X, Y, Z, rispettivamente lunghezza, altezza e profondità); sparsi per le locazioni troverete delle trappole (che potranno essere disattivate solo usando gli incatesimi) e dei forzieri che conterranno pergamene (solitamente incantesimi), cibo, oro oppure armi.

Saltuariamente incontrerete dei personaggi disposti ad aiutarvi in cambio di qualche favore (c'è persino un tizio che vuole della cicuta per rivelarvi delle informazioni!).

Durante il gioco non mancano i combattimenti che contribuiscono a ravvivare l'interesse globale; in queste fasi la visuale diventa soggettiva con una finestra che vi fa vedere il vostro avversario (che può essere un soldato, un gigante, un ragno ecc.), la sua energia e quella dei vostri compagni. Immediatamente sotto questa finestra avete i comandi attacca, para, scappa, usa la magia; di seguito avete la lista delle armi in possesso del personaggio che state usando. I duelli si svolgono in questo modo: una volta scelta l'arma con cui attaccare si seleziona l'icona di attacco e si aspetta la reazione dell'avversario; il combattimento continua così fino a quando uno dei contendenti muore o scappa.

Una volta esplorata tutta l'isola e dopo essere passati dai negozi saltuariamente presenti, potete andarvene e decidere se salvare o no (ricordatevi che questa opzione funziona solamente quando siete sulla nave). Successivamente passerete alla prossima isola fino al ritrovamento della prima arma magica degli dei.

Dopo Midgard dovrete esplorare le terre di Asgard e Utgard recuperando tutte le armi e salvando il vostro popolo da morte certa! •



Nel finale, purtroppo avete fallito!.

SCHEDA TECNICA



Il gioco è fornito su ben 5 dischetti ad alta densità e richiede un hard disk con a disposizione circa sette Mbyte liberi; per quanto rigurda la memoria dovete avere 640Kbyte di Ram.

Se avete una scheda sonora (Adlib, Roland, Soundblaster) avrete modo di ascoltare una musica veramente fatta bene, ma purtroppo solo quella in quanto, almeno nella nostra copia, il sonoro in-game era praticamente inesistente.

Per quanto riguarda la grafica, Heimdall supporta sia la Vga che la Ega ma, mentre con la prima scheda la grafica è ottima, con la seconda avrete modo di vedere un orripilante modo per storpiare una scheda grafica.

Il gioco è stato testato su un 286 a 16 Mhz e in complesso era abbastanza veloce; se avete un computer inferiore (per inferiore intendo un 8088 e simili) Heimdall risulterà un esperienza a dir poco soporifera.

PAGELLA

Grafica	91
Sonoro	75
Interattività	80
Giocabilità	84
Tecnica	89
Globale	87



Pacific Island

E m p i r e

Un gioco che vi addestrerà nell'arte poco conosciuta di guidare un carro armato e di portarlo a casa dalla guerra sano e salvo...

di Francesco Gaini



Di ritorno dalla guerra del golfo vi arriva un allarmante messaggio del Pentagono: i Russi hanno occupato l'atollo di Yama Yama, punto strategico per il controllo dell'Oceano Oacifico; voi siete l'unità più vicina al luogo dell'invasione e quindi venite immediatamente dirottati sul posto. Vostro compito è riconquistare il più velocemente possibile tutte e cinque le isole .

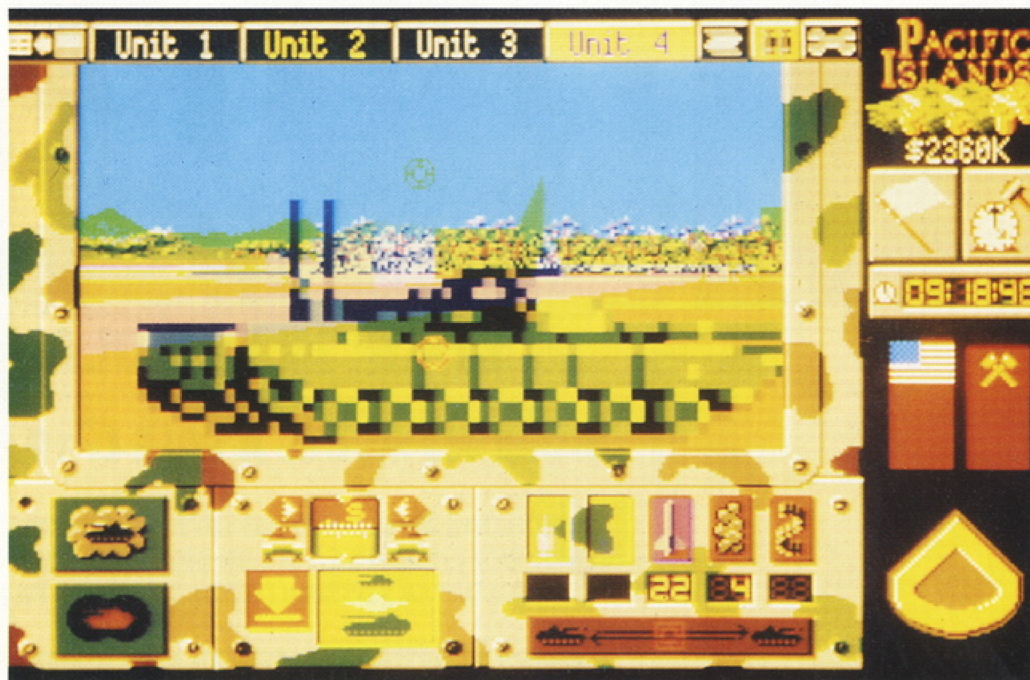
Dopo essere stati introdotti nell'atmosfera del gioco da una stupenda introduzione vi verranno fornite due possibilità: o seguire un programma di Training della durata di 40 minuti (al termine del quale sarete in grado di affrontare in modo ottimale i combattimenti) o iniziare immediatamente la campagna. Se si vuole gustare pienamente Pacific Island bisogna passare attraverso il Training, pena un senso di impotenza durante il gioco.



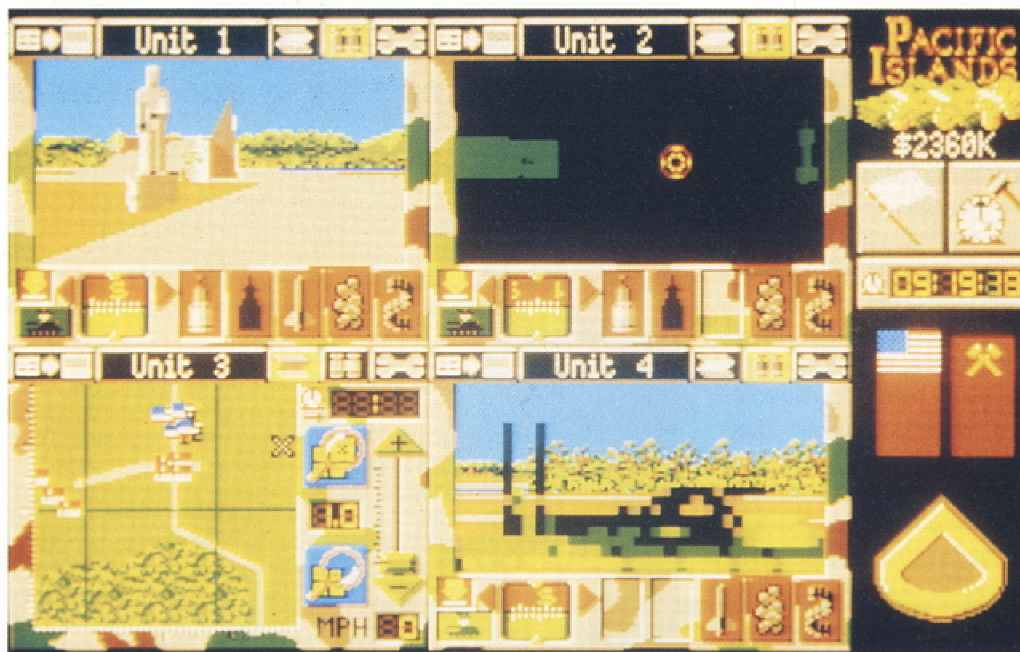
Terminato l'allenamento, durante il quale imparerete tra l'altro a identificare carri nemici e a esplorare boschi in cerca di installazioni radar, dovrete dare un nome alla vostra compagnia e, finalmente, entrerete nel vivo del gioco.

La campagna è divisa in tre fasi, che devono essere eseguite al meglio in ogni missione: nella prima parte dovrete assegnare alle vostre quattro unità i mezzi corazzati, tenendo presente sia il prezzo (che varia per ciascun modello di carro armato) sia il tipo di munizione che potrà portare (non conviene formare una unità in grado di sparare solo a distanza ravvicinata !); potrete quindi acquistare l'equipaggiamento e, se necessario, concedere all'equipaggio qualche ora di riposo (senza esagerare perché i nemici sfruttano queste pause per rinforzare le loro posizioni).

Quando vi riterrete soddisfatti potrete passare alla fase successiva: qui vi verranno forniti i dati relativi alla vostra missione e dovrete stabilire il momento di inizio del fuoco di appoggio e del lancio di fumogeni. Questa fase è molto importante per la buona riuscita della missione poiché vi risulterà molto più facile combattere contro avversari sfiancati da un bombardamento pesante di cinque minuti che contro un esercito al suo meglio.



Nella pagina a sinistra sopra, la schermata di selezione della battaglia, in basso, uno dei vostri carri armati in piena azione. Alla destra, Potrete ottenere una vista differente da ogni carro armato. In basso, la grafica vettoriale vi dà una grande libertà di movimento



Terminata anche questa fase potrete finalmente entrare nel vivo dell'azione: inizierete con le quattro unità ferme al posto di partenza; il primo compito che dovrete svolgere sarà quello di scegliere una meta per ciascun gruppo di carri armati oltre che la velocità con cui devono avanzare (bisogna tener presente che il tipo di terreno influisce molto sulla velocità dei veicoli).Per semplificare questo compito è possibile dividere lo schermo in quattro parti (una per ogni unità) e avere così sotto controllo la posizione di ogni mezzo corazzato; nel scegliere la meta dovrete tenere presente anche il luogo su cui avete programmato il fuoco di appoggio (per non rischiare di trovarvi in mezzo al fuoco dei vostri aerei) e cercare di evitare l'avanzare dei vostri carri in campo aperto, soprattutto se nelle vicinanze sono segnalati dei carri avversari; se proprio siete costretti a un lungo tragitto allo scoperto, è possibile utilizzare i proiettili fumogeni e sfruttare la potenza dei motori per alzare polvere e rendere difficile ai nemici la vostra identificazione.

Può capitare che la vostra missione si svolga di notte, nel qual caso conviene inserire i rivelatori di calore di cui siete dotati: sono in grado di individuare gli avversari grazie alle loro emissioni termiche.

Nel caso riteniate opportuno

OPINIONE



Il gioco si presenta molto completo grazie alla possibilità di personalizzare le unità con l'acquisto di diversi modelli di carro armato e alla scelta tra molteplici tipi di proiettili.

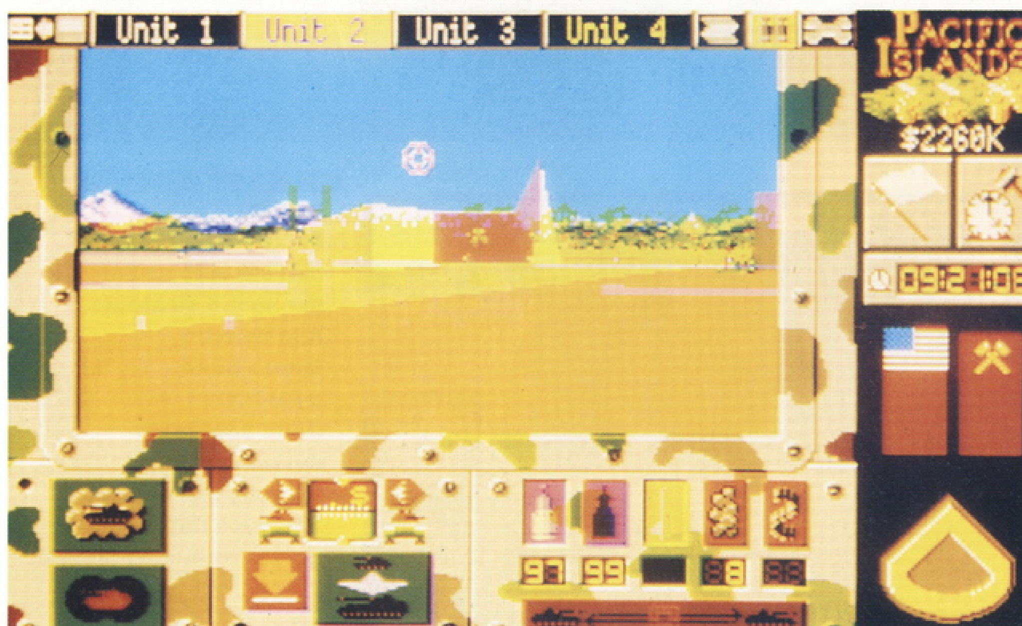
La realizzazione grafica è abbastanza accurata anche se la grafica vettoriale non chiarisce molto le idee, anzi spesso rende difficile il riconoscimento dei vari edifici (capita spesso di venire penalizzati per la distruzione di una casa al posto di un quartier generale). Più accurata è invece la rappresentazione dei carri armati, anche se non avrebbe certamente guastato un maggiore differenziamento fra i mezzi russi e quelli americani.

Molto intelligente è stato l'inserimento della possibilità di dividere lo schermo in quattro quadranti, uno per ogni unità, fatto che rende notevolmente più facile tenere sottocontrollo le posizioni dei propri veicoli.

Il sonoro è abbastanza curato anche se assente in molte fasi del gioco.

Unico difetto di questo gioco è la difficoltà di impadronirsi in maniera accettabile del sistema di comandi senza passare attraverso alla sessione di allenamento, che richiede quaranta minuti per essere portata a termine ed è alquanto noiosa.

La longevità del gioco è assicurata dalla presenza di cinque scenari, ognuno campo di battaglia di quattro missioni; purtroppo non è possibile accedere alle missioni successive prima di aver concluso quelle precedenti e c'è il rischio di dover rifare la stessa missione decine di volte prima di riuscire a procedere nel gioco (fatto che può risultare alla lunga molto deprimente).



disporre i carri in un modo particolare, è possibile cambiare la formazione dei veicoli sia per quanto riguarda il tipo (in fila, a cuneo, in diagonale) sia per quanto riguarda lo spazio tra un carro armato e l'altro (questo può risultare utile nel caso si debba percorrere una strada molto stretta).

In ogni momento vi sarà possibile ritornare alla visualizzazione sullo schermo dei dati relativi a una sola unità, per poter scegliere con maggiore precisione la sua destinazione.

Quando venite attaccati da truppe nemiche dovete abbandonare la visualizzazione della cartina per passare a quella del campo di battaglia , in questo modo potrete selezionare il vostro bersaglio e il tipo di proiettile che ritenete più opportuno utilizzare e, finalmente, sarete pronti a sparare; bisogna tener presente che sparare in movimento risulta molto più difficile, quindi vi capiterà spesso di dovervi fermare per prendere la mira; questo comporta un aumento di precisione ma facilita ai vostri avversari il compito di colpirvi.

Per facilitarvi vi vengono forniti due aiuti: il primo è la possibilità di utilizzare un binocolo per ingrandire le immagini, il secondo è la possibilità di usare il meccanismo LRF (Laser Range Finder), che trasforma il cursore da rotondo in quadrato quando il mirino è posizionato correttamente sull'obbiettivo.

Durante la vostra missione potrete anche imbattervi in installazioni la cui distruzione apporterebbe grandi vantaggi alla buona riuscita della missione:



I CARRI ARMATI E LE ARMI ANTICARRO



I carri costituiscono la spina dorsale di tutti gli eserciti moderni per il semplice motivo che sono i mezzi oggi utilizzabili in una guerra mobile con la maggiore resistenza ai colpi e i più letali per i nemici.

Naturalmente i carri armati non sono invulnerabili, ma del resto nessun sistema d'arma della storia lo è mai stato: tutti i veicoli possono essere sconfitti da un altro se si presentano le opportune circostanze. Comunque i carri rimangono mezzi estremamente efficaci e costituiscono il più valido criterio di misura del potenziale di combattimento di un'unità.

E possibile che in questa funzione i carri verranno soppiantati dagli elicotteri da combattimento, ma questo non è ancora successo per la semplice ragione che essi non sono in grado di trasportare tutte le munizioni che trasporta un carro armato e non possono trattenersi altrettanto a lungo nell'area di combattimento. Insomma, l'elicottero è in grado di infliggere un duro colpo ma non può conquistare e tenere il terreno.

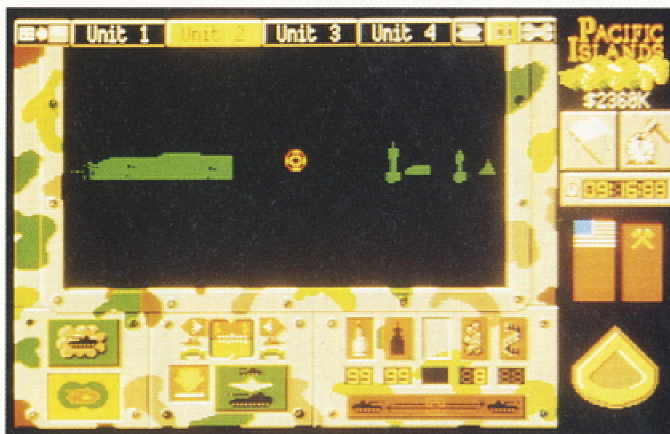
I carri si proteggono con la loro spessa corazza mentre l'avversario tenta di invalidarli perforandola. Nella maggior parte dei veicoli per il trasporto di truppe (APC, Armored Personnel Carrier) la corazza è poco robusta perché serve soltanto a difendere gli uomini dal fuoco di armi leggere (ad esempio le mitragliatrici) e dai frammenti di artiglieria. Al contrario i carri armati propriamente detti (è infatti sbagliato chiamare "carro armato" veicoli come il BMP solo per il fatto che sono dotati di una leggera protezione) dispongono di una corazza notevolmente più spessa che serve a sconfiggere le armi anticarro del nemico.

Dal momento che corazzare pesantemente tutti i lati del carro avrebbe costi proibitivi, i carri armati sono meno protetti sulle fiancate e sul retro; è ovvio che le armi che non riescono a penetrare la corazza frontale potrebbero riuscire a penetrare quella laterale, ma questo è difficile e anche molto rischioso. Le corazze hanno generalmente una angolazione che serve a ripararle dai proiettili nemici, infatti maggiore è l'angolazione e maggiore è la probabilità che i proiettili rimbalzino.

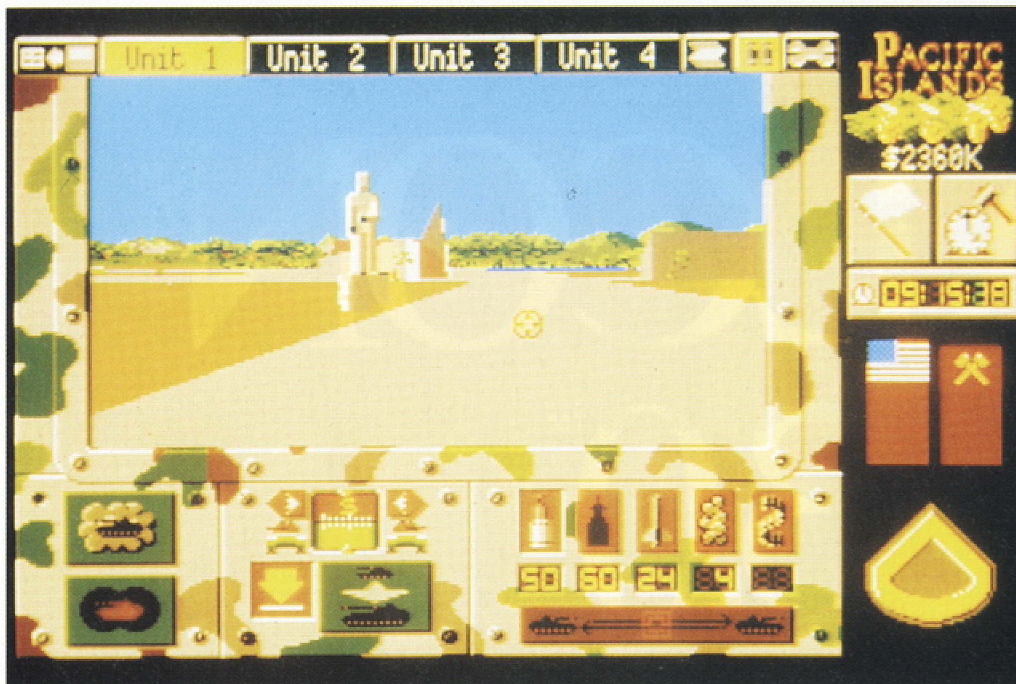
Accade così che con una angolazione di 30 gradi rispetto alla verticale si aumenta di circa il 50% l'efficacia della corazza rispetto al suo spessore nominale, mentre con una di 60 gradi la si aumenta di circa due volte.

Per cercare di perforare le corazze sono utilizzati diversi tipi di proiettile. Nei proiettili convenzionali l'agente penetrante è costituito da metallo solido, in genere tungsteno o uranio. Nei proiettili HEAT (High Explosive Anti-Tank) l'agente penetrante è un getto di metallo fuso prodotto dall'esplosione della testata.Il grado di penetrazione delle munizioni è influenzato da vari fattori, fra cui i più importanti sono il calibro (cioé il diametro dei proiettili) e la velocità d'uscita (ovvero nel momento in cui esce dalla bocca del cannone).

Al contrario dei proiettili tradizionali, chiamati APFSDS, gli HEAT non hanno bisogno di una grande velocità perché la carica esplosiva dipende dal getto di metallo fuso che esplode frontalmente agendo esattamente come la testata degli altri proiettili; proprio grazie a questa caratteristica gli HEAT non hanno bisogno di essere sparati da cannoni e quindi possono essere trasportati e utilizzati anche da truppe di fanteria, utilizzando lanciarazzi (nettamente più trasportabili dei cannoni!). Lo svantaggio dei proiettili HEAT è che è facile interrompere il getto penetrante, riducendo di molto la loro capacità di penetrazione e di distruzione. A questo scopo sono state progettate corazze speciali, chiamate corazze reattive (la più nota è la corazza Chobham, utilizzata tra l'altro dall'M1 Abrams, probabilmente il miglior carro mai costruito nel mondo).

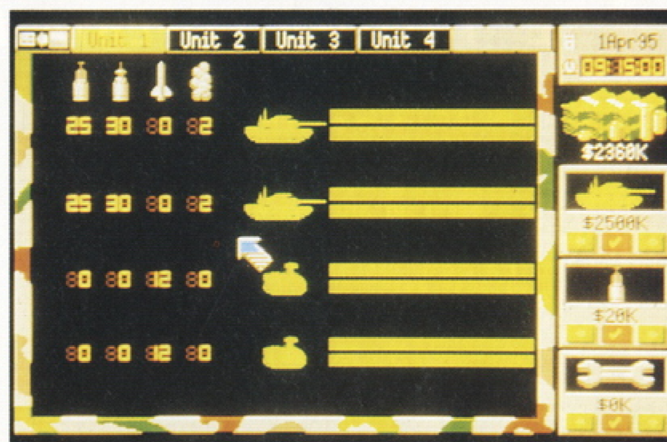


In alto, Pacific Islands non c'è solo azione ma anche strategia. Alla sinistra, Mirate bene e FUOCO! Nella pagina di destra in alto, la grafica di Pacific Islands è davvero avvincente.



Sotto, ecco il campo della prima battaglia: la stessa che potrete giocare col nostro demo. Alla destra, un carro armato che si rispetti deve essere fornito di armi giuste e modernissime.

se riuscirete a distruggerli (spesso richiedono un gran numero di colpi) i finanziatori vi forniranno una quantità di denaro maggiore che, nel caso riusciate a portare a termine la missione assegnatavi, vi permetterà di riparare (o ricostruire) i vostri veicoli.





Durante il gioco potrete anche tenere sottocontrollo i danni subiti dai vostri mezzi. Vi sono due barre per ogni carro: una segnala il livello di morale dell'equipaggio (diminuisce col procedere del tempo e con lo stress dovuto agli spari dei Russi) l'altra indica il livello di danni (diminuisce quando si viene colpiti da proiettili in grado di penetrare la corazza).

Qualora riusciate a portare a termine la vostra missione potrete passare a quella successiva; i vostri incarichi saranno di diversi tipi e spazieranno da missioni esplorative all'ordine di distruggere depositi di munizioni,

villaggi, elicotteri avversari, stazioni radio e convogli russi.

La confezione, nonostante la sua apparente capienza, contiene solo un manuale (abbastanza ben fatto, anche se l'Empire poteva evitare di mettere 8 pagine di pubblicità al suo interno) e tre cartine dell'atollo di Yama (una carta per ogni isola più una per l'intero arcipelago).

Ad ogni modo Pacific Island è un gioco veramente riuscito ed è nettamente superiore al suo predecessore Team Yankee (sempre dell'Empire) anche se non presenta molte novità rispetto a questo famoso titolo•

SCHEDA TECNICA



Nonostante la sua indubbia completezza e la precisione del modello di combattimento progettato dai programmatori dell'Empire (durante il gioco vengono gestiti, oltre al fuoco d'appoggio, fino a 32 carri armati), Pacific Island non richiede il possesso di un computer particolarmente potente e supporta tutte le schede grafiche (per una volta anche la bistrattata CGA è stata considerata).
Ovviamente per poter gustare al meglio il gioco occorre almeno una scheda EGA, che rende nettamente più piacevole (per lo sguardo) la fase dei combattimenti.
Al contrario di molte altre simulazioni non risulta necessario avere un coprocessore molto potente (è sufficiente possedere un XT a 8 mhz).
Come nella maggior parte dei titoli più recenti vengono prese in considerazione tutte le schede sonore più importanti (Ad Lib, Sound Blaster, Roland).
Per avere una maggiore velocità di intervento in caso di improvvisi capovolgimenti di fronte consiglio vivamente l'utilizzo del mouse, anche se si può giocare tramite tastiera e joystick.
Il gioco viene fornito o su due dischetti da 3 1/2 o su quattro dischetti da 5 1/4, in entrambi i formati sono a bassa densità.

PAGELLA

Grafica	86
Sonoro	84
Interattività	94
Giocabilità	92
Tecnica	90
Globale	90

FALCON 3.0™

L'UNICA SIMULAZIONE MIGLIORE DI QUESTA E' TUTTORA COPERTA DA SEGRETO MILITARE

FALCON 3.0™ è la simulazione di volo più realistica che sia mai stata realizzata. Al comando di uno squadrone devi preparare fino a 8 aerei ad affrontare pericolosissime missioni di volo. Tu piloti il General Dynamics F-16 Falcon. Sfida il nemico con un incredibile schieramento di forze costituito da Mirages, Hind Helicopters, aerei da combattimento SU 25 e SU 27, più un nutrito numero di MIGs. Teatri di combattimento Panama, Kuwait e Israele.

CARATTERISTICHE

- Generatore di missioni per progettare combattimenti di addestramento.
- Possibilità di collegamento diretto o via modem con un altro giocatore per confronti a due.
- Mappe di gioco dettagliatissime.



Spectrum HoloByte®

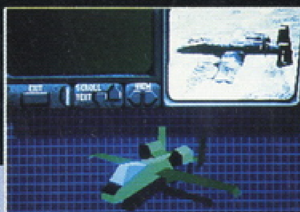
MICRO PROSE™
SIMULATION • SOFTWARE



Controllo da cabina.



Visione completa del campo di battaglia.



Centro assegnamento obiettivi.



Selezione Menu.



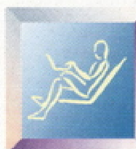


MIDWINTER II Flames of Freedom

di Riccardo Rossetti

R A I N B I R D

Per terra, per cielo e per mare:i programmatori di questo gioco non mancano certo di fantasia, ma basterà?



TRAMA: Nel 2108, venne a formarsi una Federazione cosiddetta Atlantica, conseguente all'unificazione politica delle isole di Midwinter e Verde: queste due isole seguivano gli ideali di amicizia e di bisogno reciproco l'una dell'altra e cercavano di praticare la stessa tecnica con tutte le nazioni con cui intrattenevano rapporti, facendo un po' da guida e da riferimento alle isole confinanti. Un giorno però, una delle due isole, per l'esattezza Midwinter, fu sommersa dalle maree, lasciando così all'isola di Verde il difficile compito di fare da guida alle altre isole minori.

L'isola di Verde fu ribattezzata col nome di Agora, e si assunse il compito di cercare di governare nel migliore dei modi sulla Federazione e sulla sua gente. Ma alcune isole dell'arcipelago erano soggiogate, da altre tre isole rivali della Federazione, conosciute col nome di Impero Sahariano che, non appena saputo della scomparsa di Midwinter, assoggettarono tutte le restanti isole con l'esclusione di Agora.

La vita della gente che abitava le isole rette dall'Impero Sahariano era terribile: stenti, umiliazioni, sfruttamento, e per molti, addirittura la deportazione nel vicino continente Africano come schiavi, per lavorare in differenti industrie Sahariane, volte a garantire la superiorità sul pia-





Alla sinistra, state costruendo il vostro alter-ego in pixel... In alto, la scelta del livello di difficoltà.

no militare, politico ed economico dell'Impero.

L'ormai sola (ma tutt'altro che priva di risorse) isola di Agora, ha infiltrato nelle file nemiche degli "Agenti di Campo" del C.O.B.R.A.(Covert Operations BuReAu, che tradotto significa Ufficio Operazioni Segrete), i quali hanno riferito di una certa "Operazione Scorpio", che lascia intuire un imminente attacco in forze, ai danni della Federazione, la quale rappresenta l'ultimo ostacolo al sogno di potere dell'Impero.

Gli Agenti di Campo hanno inoltre riferito che in ogni isola esistono dei movimenti rivoluzionari anti-Sahariani, ma la conformazione disgregata dell'arcipelago, la disorganizzazione di questi movimenti e la stretta sorveglianza dell'impero, non permettono alla rivoluzione di innescarsi, formando una Coalizione Atlantica anti-Sahariana. Agora decide allora di non starsene a guardare impassibile e risponde all'Oprazione Scorpio con l'Operazione Wildfire, volta a contrastare lo strapotere Sahariano ed a liberare tutte le isole dell'arcipelago. E qui entrate in gioco voi...

In Midwinter II voi interpretate un Agente Speciale del C.O.B.R.A. e siete incaricati di portare a termine l'Operazione Wildfire, cioé l'unificazione delle restanti 42 (quarantadue!) isole dell'arcipelago, controllate dall'Impero, avendo come base d'appoggio la sola isola di Agora (situata più a ovest di tutte, per intenderci).

Per raggiungere il vostro obbiettivo finale, dovrete dapprima scegliere cosa fare, e poi partire per la missione: a questo scopo, vi viene proposta all'inizio del gioco, una anticamera del quartier generale del C.O.B.R.A.(con tanto di soldati con mitragliatrici) con cinque porte, che una volta "varcate" via mouse (o via tastiera, o via joystick) permettono di accedere a dei sottomenù in cui selezionare le azioni desiderate e gestire quasi tutto il gioco.

Nella prima porta alla vostra si-

UN BREVE FLASH NEL PASSATO



Nel primo Midwinter, a causa di un meteorite caduto l'8 Settembre 2039, la Terra è ripiombata in una nuova Era Glaciale poiché la polvere ed i detriti sollevati dall'enorme esplosione, non permettono ai raggi solari di passare e riscaldare l'atmosfera.

Tremende furono le conseguenze sulla crosta terrestre: maremoti ed inondazioni sommersero gran parte dei continenti e l'equilibrio naturale fu sconvolto per molto tempo, a causa della mancanza dei raggi del sole ma, a poco a poco, i ghiacci assorbirono parte delle grandi masse d'acqua che ricoprivano il pianeta, lasciando così la possibilità alle terre di riaffiorare dagli oceani ed ai pochi abitanti terrestri sopravvissuti, di cominciare una nuova vita.

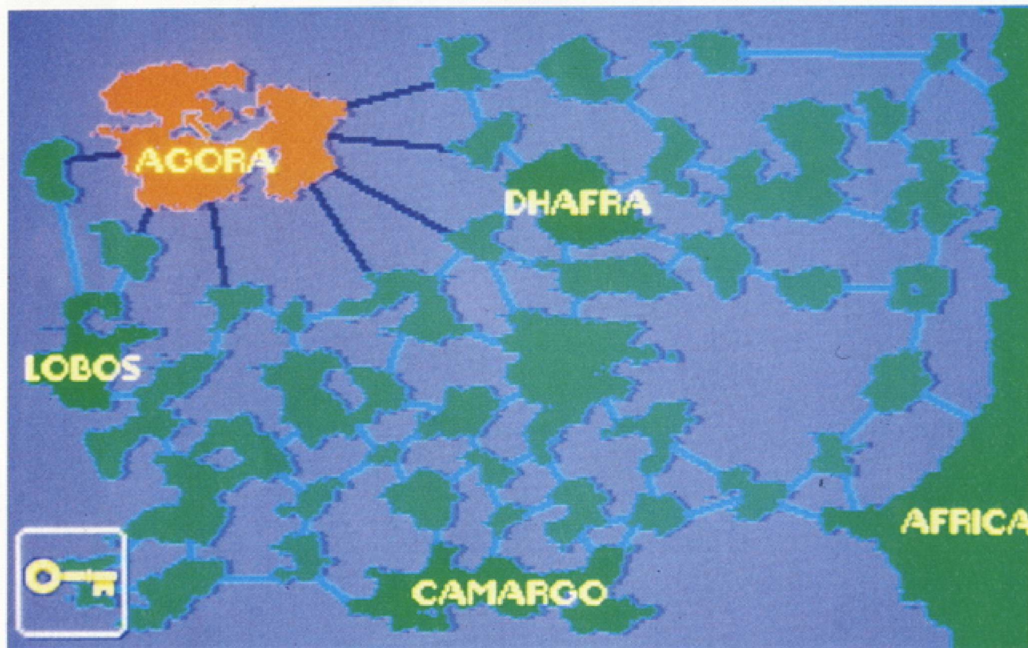
La nostra storia ha inizio ad ovest del continente Africano, dove un tempo erano situate le isole Azzorre e dove ora stava affiorando dall' acqua un'unica isola, più grande e più favorita dal clima, a causa dell'ottima posizione geografica che venne battezzata col nome di Midwinter.

Subito, pionieri di ogni nazione partirono, lasciando i loro governi a sbrigarsela da soli, desiderosi di ricominciare sul nuovo continente: sorsero piccoli centri e industrie, e perfino delle "miniere di calore", che sfruttavano il calore emanato dal nucleo Terrestre, per riscaldare l'isola, e rendere il terreno di nuovo fertile.

Le idilliache speranze dell'operoso popolo di Midwinter furono infrante quando un uomo ambizioso (non mancano mai nei videogiochi), tale Generale Masters, decise di diventare capo supremo dell'isola, conquistando le 18 "miniere di calore" che ormai garantivano la tranquillità degli isolani.

Chi se non voi, nei panni di una sorta di polizziotto di nome John Stark, piu la sua pattuglia composta di 31 (!) persone (che recuperate nel corso del gioco), può impedire al bieco individuo di realizzare i suoi sogni di gloria? Ecco che dopo aver infilato un paio di sci, siete pronti all'inseguimento, ma niente paura: nel gioco potrete usare anche deltaplani, gatti delle nevi e funivie, potrete far saltare edifici e scontrarvi con le pattuglie del Generale Masters, come nei migliori giochi di strategia.

Tre aggettivi per commentarlo? Bello, innovativo e difficile.

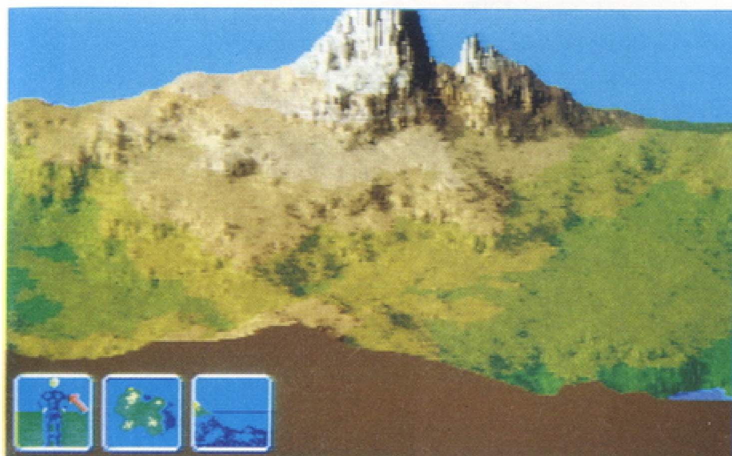




In alto, la mappa in cui dovrete muovervi All destra, il comodo schermo delle opzioni.

Alla destra, una delle prime isole che dovrete esplorare. Sotto, una veduta tridimensionale di una delle isole. In basso alla destra, una descrizione accurata dell'isola che vi aspetta.





nistra, con la targhetta "WAR ROOM", è possibile salvare una campagna d'armi, caricarne una precedentemente salvata o cominciarne una nuova, nonché eseguire il back up dei dischetti contenenti il gioco, potendo così fare delle copie dei dischi, per evitare di rovinare quelli originali..

Nella prima porta alla vostra destra, che reca scritto sulla targhetta "PERSONNEL", avrete a che fare con opzioni riguardanti il vostro agente: potrete decidere di utilizzare l'agente che vi viene messo a disposizione, caricarne uno precedentemente salvato, salvare il vostro agente "ideale" oppure (e questa opzione l'adoro) costruire il vostro agente utilizzando i pezzi che vi vengono messi a disposizione dal computer, scegliendo il suo nome, il suo sesso, la sua razza, i lineamenti del suo viso e, cosa molto importante, il suo profilo psicofisico: le vostre scelte in questa opzione risulteranno fondamentali per ultimare il gioco, poiché dovrete selezionare, senza però eccedere, in quale misura siano presenti, le otto caratteristiche che andranno a formare la vostra personalità e cioé tra lo charme, la "faccia tosta", la capacità di corruzione, la crudeltà, il sex-appeal, il raziocinio, la capacità di "far commuovere" e l'autorità, e le quattro che andranno attribuite alla vostra struttura fisica cioé Stamina, che indica lo stato della vostra muscolatura, Recuperations, che indica l'energia che recuperate durante il sonno, Sturdiness, la capacità di recupero del vostro corpo dopo una ferita, Endurance, la resistenza, e Reflex, i vostri riflessi.

Nella seconda porta alla vostra destra, la "TRAINING", vi troverete di fronte ad un sottomenù, in cui potrete selezionare il vostro allenamento, testando così le vostre capacità prima di cimentarvi in una missione effettiva; vi verrà chiesto di scegliere tra Strategy, in cui potrete provare delle strategie di attacco alle isole avversarie, per mezzo di una cartina raffigurante tutto l'arcipelago(si può anche zoommare), Escape, in cui torneran-

OPINIONE:

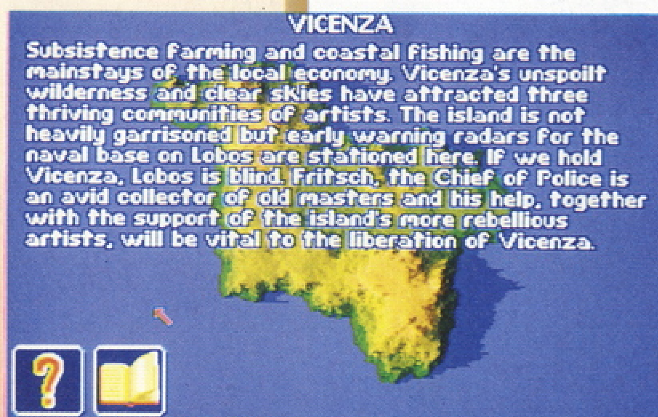


Che dire di questo gioco? Di buona volontà ce n'è tanta e tuttavia rimane un prodotto buono, ma secondo me la struttura del gioco è un po' limitativa: i giochi di strategia come questo interessano una fascia di videogiocatori già limitata, ma tante volte alcuni produttori di software creano dei prodotti talmente accattivanti che riescono a "catturare" anche videaogiocatori affezionati a ben altri tipi di giochi (per esempio, io non amo molto le simulazioni di volo, ma alcune sono fatte talmente bene che non si può certo rinunciare ad una partitina).

Quello che ho appena citato, non è il caso di Midwinter II, principalmente per le difficoltà che un giocatore di medio livello, che non ha mai visto un gioco di strategia, può incontrare trovandosi di fronte ad uno schema di gioco che esaspera tutti i mezzi di cui i programmatori hanno voluto dotarci (dicasi per i 20,000 veicoli), il che, dopotutto può risultare simpatico, ma torno a ripetere che questo gioco avrebbe potuto essere più fruibile.

Quanto ho affermato non è per catalogare Midwinter II "una schifezza", anzi, tutt'altro, poiché i programmatori hanno fatto tesoro dell'utilizzo della grafica vettoriale (grafica tridimensionale che utilizza solidi o figure in genere per comporre gli elementi presenti sullo schermo))nel primo episodio, e belle scene di intermezzo in grafica VGA rendono piu piacevoli gli stacchi tra una missione e l'altra; il gioco in sé è ricco di opzioni e l'idea di influire direttamente sulle caratteristiche psicofisiche del protagonista è veramente bella, come può essere bella l'idea di inserire tutti quei mezzi e quegli armamenti che si possono usare, se a giocare è una persona già preparata a giochi di questo tipo (e soprattutto si trova a suo agio con i controlli dei veicoli, i quali, se li si lascia fare, si lanciano e chi li ferma più?).

In definitiva, un prodotto che si mantiene su un livello molto buono (con una nota di merito al ben nutrito manuale raro vederne di così dettagliati, anche se è in inglese), e che non ha nulla da invidiare a giochi dello stesso tipo: se vi piace la strategia militare con un pizzico di azione diretta, provatelo, ma se al solo pensiero di ciò che ha fatto un grande stratega come Napoleone, vi sentite male, vi sconsiglio di cimentarvi con questo gioco.



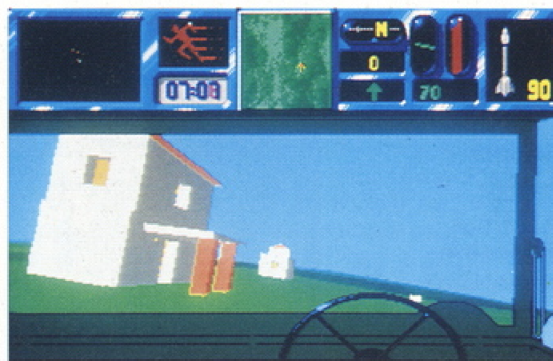
no utili alcune delle vostre capacità psicofisiche, poiché dovrete tentare di scappare da una prigione, Land, che vi permetterà di visionare (ed utilizzare) tutti i mezzi di terra con cui avrete a che fare nel gioco (carroarmato, jeep, camion, autobus treno e le vostre gambe), Sea, che riguarda i mezzi operanti nell'acqua (motoscafo, minisub, sottomarino, nave, sommozzatore e le vostre braccia), Air, che vi fa accedere ai mezzi di cielo (biplano, elicottero, dirigibile, mongolfiera, voi attaccati ad un paracadute e voi con un razzo dietro la schiena), Anphibious, ovviamente per i mezzi anfibi (idrovolante, hovercraft, sottomarino volante ed un affare a quattro ruote chiamato "crawler" cioé pidocchio) ed infine Firefight, che vi mette al centro di un'azione ai danni del nemico, mentre pilotate un sottomarino volante (sempre come simulazione).

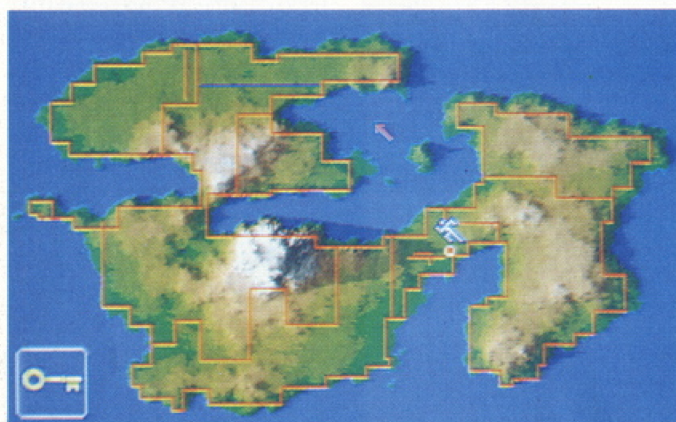
Varcata la soglia della seconda porta a sinistra, cioé "RAIDS" (la più importante), vi troverete di fronte al vostro capo, che vi chiederà a che livello di difficoltà volete giocare: dopo questa scelta potrete finalmente passare all'attacco, poiché vi verrà proposta un'isola da assaltare, con tutti gli obbiettivi, le mappe, i contatti che avrete sull'isola ecc.; se accetterete la missione partirete con gli auguri del capo, e se la rifiuterete potrete effettuare un'altra scelta.

Un volta scelto chi attaccare ed arrivati sull'isola, potrete sfruttare tutto ciò che avete imparato in allenamento (la vostra abilità nella guida di veicoli di ogni tipo, per esempio) nonché le vostre tanto acclamate risorse psicofisiche, che vi permetteranno di salvarvi la pelle non poche volte, dovendo avere a che fare con la gente delle varie isole (la quale non sarà sempre ben disposta nei vostri riguardi), ma avrete anche degli amici cioé i rivoluzionari che vi faranno da contatto e che vi aiuteranno nella vostra impresa.

Passando alla porta di fronte a voi, la quale reca la scritta "CONTROL" (che a quanto pare è il Generale capo del C.O.B.R.A.), ho riscontrato poche differenze dalla versione "RAIDS", in quanto si tratta sempre di combattere nello stesso modo e contro gli stessi nemici, ma questa volta entrerete nel vivo dell'Operazione Wildfire.. ed a voi il resto del compito.

"Scopo ultimo della vostra impresa è come ho già detto, l'occupazione di tutte le isole controllate dall'Impero Sahariano, comprese le tre isole maggiori Lobos, Camargo e Dhafra: una volta ristabilita l'unità dell'arcipelago sotto la Federazione Atlantica e liberato i popoli dall'oppressione Imperiale, potrete finalmente dire:"Ma chi è Superman paragonato a me?" •







In alto a destra, veduta aerea delle strade da percorrere. Sopra, alla guida di un camion verso l'imprevisto. Alla destra, alla guida di un biplano vecchio ma sempre comodo...

SCHEDA TECNICA:



Il gioco è stato testato su un 386, con una velocità di 33 MegaHertz, ed il risultato è stato ottimo, ma la confezione specifica che viaggia con qualsiasi tipo di computer, anche se consiglia almeno un 286.

Per un gioco del genere è secondario avere una colonna sonora, ma se c'è risulta essere bene accetta, magari per le scene di intermezzo, quindi anche Midwinter II supporta le tradizionali schede sonore Ad-Lib, Roland e Soundblaster.

La grafica è VGA pura e semplice, ma non esclude l'utilizzo della scheda EGA mentre, da citare tra gli indispensabili, ci sono i 640 KiloByte di memoria Ram, un hard disk con circa 5 Mega liberi ed un mouse o un joystick (il mouse è più indicato per "navigare" nelle opzioni, mentre il joystick torna utile nelle fasi di azione: fate voi!).

PAGELLA

Grafica	85
Sonoro	80
Interattività	82
Giocabilità	78
Tecnica	85
Globale	85

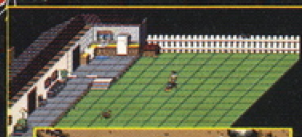
The Electronic Ant Colony

SIMANT™

Dopo lo strepitoso successo
di *SimEarth*™
ecco un altro nuovo strabiliante gioco!

PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO







Formiche. Hai condiviso il tuo cibo la tua casa e il tuo pianeta con loro. Le hai calpestate, le hai sterminate con l'insetticida e le hai maledette.
Ora tu puoi essere una di loro.

AMIGA E PC

LEADER DISTRIBUZIONE

OCEAN®

MAXIS



DARKSEED

Cyberdreams / Mirage

di Daniele Lepido

Prendete il creatore del mostruoso ma quantomai premiato Alien, provate ora a pensarlo come ideatore del design grafico di un adventure, ponetelo infine a fianco di un grande team di programmatori e vedrete che il risultato sarà qualcosa di veramente grandioso: Darkseed ne è la prova.



L'idea dell'exraterrestre stereotipato che fin da bambini ci siamo fatti quasi sicuramente non corrisponde a quella che veramente potrebbe essere una forma di vita aliena. Tuttavia il mondo del cinema in questi ultimi anni ha saputo offrirci con le sue molteplici realizzazioni, una svariata gamma di forme viventi aliene diversissime tra loro. Ormai lontani dalla figura del piccolo essere verde con appendici palmate, oggigiorno l'exraterrestre è qualcosa che va al di là della semplice fantasia o della pura immaginazione e per il mondo cinematografico fantascientifico, il rappresentare l'alieno nella forma più originale possibile è diventata una vera e propria arte.





Darkseed, questa nuova ed esilarante avventura grafica, rappresenta un vero e proprio "trampolino di lancio" per il mondo dei videogiochi, che così si proietta sempre di più verso quella che è la dimensione cinematografica. Penso di non esagerare ad affermare ciò, basta infatti pensare che l'art designer di questo adventure è un personaggio ben noto nell'universo hollywoodiano che risponde al nome di H.R. Giger, ovvero l'ideatore del

In basso, nella pagina a sinistra, la suggestiva schermata di opzioni. Sotto, un particolare dell'introduzione alla "Alien". Alla destra, Un'aspirina contro il mal di testa... Alla destra in basso, ...e subito dopo una bella doccia.



grandissimo Alien, feroce essere extraterrestre che ha rivoluzionato la concezione di tale natura con l'originalità della forma.

Darkseed segue così la falsa riga di questo gran successo cinematografico, quindi ritroviamo il concetto dell'alieno dall'aspetto mostruoso che si insedia nel corpo dello sfortunato essere umano di turno. La vostra inquietante avventura inzia al risveglio dell'ardimentoso protagonista, un certo Mark Dawson, che di notte è tormentato da orribili incubi e di giorno da una terribile emicrania alla quale non riesce a porre rimedio.

Ma quale sarà mai la natura di questo prolungato malessere fisico e psicologico? Nella stupenda presentazione i programmatori, ben pensando di non far brancolare nel buio i propri utenti, hanno sapientemente dato la risposta a questo quesito. Il nostro povero Dawson infatti è stato rapito da alieni dalla mente e dall'aspetto alquanto contorti che hanno"impiantato" nel suo cervello una sorta di extraterrestre allo stato embrionale. Per Dawson allora inzia una vera e propria odissea in cui tutti gli sembrano essere ostili: tutti coloro che fino a qualche giorno prima lo trattavano affettuosamente ora lo schivano quasi come se avessero compreso che all'interno del suo corpo qualcosa di orripilante e mostruoso si stava formando, qualcosa di diabolico e sopratutto NON UMANO. Pare inoltre che questa delicata operazioncina effettuata dagli "amici" alieni abbia avuto come "effetto collaterale" anche la totale perdita della memoria del nostro eroe che, così abbandonato dal mondo intero, potrà essere aiutato solo da voi, intrepidi avventurieri che dovrete aiutare Mark a scoprire la presenza di tali esseri così ostili, salvare voi stessi e naturalmente il mondo intero.

Inizialmente sarete costretti a vagare senza una meta precisa e senza un determinato "piano strategico", dovrete comunque cercare di esplorare tutte le locazioni possibili e procurarvi gli oggetti giusti al momento giusto.

L'avventura quindi non appare nella parte iniziale per niente facile e dovrete sfoderare tutte le doti di esperti avventurieri per portarla a compimento.

La vicenda si apre, come ho già detto, nella casa dello sfortunato Dawson, una grossa villa su tre piani che si erge solitaria alla periferia del tipico paesello stile anni '30. Già dalla casa si nota che l'avventura è immersa in una atmosfera da brivido, sembra infatti, giocando, di assistere ad un film giallo-horror, in cui però voi siete i protagonisti diretti e, come tali, dovrete rispondere delle vostre azioni, siano queste utili o no al procedimento del gioco.





Quando guiderete il protagonista nelle varie locazioni avrete l'impressione di muovere un vero e proprio attore, perché la risoluzione grafica del gioco è talmente alta da far apparire Dawson quasi reale e palpabile. Vi sembrerà insomma di avere all'interno del vostro monitor un uomo miniaturizzato costretto a fare ciò che volete voi!! Grandioso! Ma forse il limite dei videogiochi non è ancora stato

raggiunto... L'area di gioco presenta nella parte centrale quella che è la vera e propria finestra grafica in cui potete vedere la locazione corrente e il vostro protagonista. Questa area di gioco è delimitata graficamente da una sorta di sipario molto carino in cui riscontriamo la vera impostazione cinematografica del gioco intero. Sotto la finestra grafica vi è una piccola area all'interno della quale appaiono le considerazioni di Dawson e in generale tutto ciò che riguarda i dialoghi. A questo punto però bisogna parlare di quella che è l'interfaccia utente del gioco. Come già sapete l'interfaccia utente è quell'insieme di verbi o icone (dipende dal gioco) grazie alle quali potete interagire nel corso delle vicende. In Darkseed è di grande semplicità ed è del tipo "punta e clicca". Ma entriamo nei particolari. Il cursore del mouse, può assumere tre principali forme a seconda dell'azione che volete intraprendere, e le potrete facilmente intercambiare cliccando il pulsante destro del vostro mouse. Per "agire" avrete a disposizione la classica manina, ma il tutto è ancora più semplice perché se non potete agire su un determinato oggetto la mano sarà aperta, diversamente la mano diverrà chiusa con l'indice puntato. Per "muovervi" l'interfaccia utente vi mette a disposizione una freccia che si tramuterà in un cursore a quattro frecce convergenti se c'è qualche uscita o qualche possibile passaggio.





Infine per "esaminare" avrete a disposizione un punto interrogativo che diventerà esclamativo se siete su un oggetto o su una persona di cui potrete avere una rapida descrizione.
Per esaminare poi gli oggetti in vostro possesso non dovrete fare altro che portarvi con il cursore del mouse nella parte superiore dello schermo dove vi appariranno varie icone con gli oggetti stessi. Così facendo vi apparirà anche un'icona con un dischetto; cliccando su questo potrete

OPINIONE



Con l'avanzare del progresso tecnologico informatico ultimamente le varie software house ci stanno offrendo prodotti molto validi, soprattutto per quanto riguarda il genere delle avventure dinamiche. Darkseed però si impone in questo panorama videoludico così rigoglioso, come un prodotto un po' differente grazie alla sua accurata realizzazione tecnica e grazie anche alla sua avvincente trama. L'elemento che però di primo acchito mi ha colpito è senza dubbio quello grafico. Con Darkseed non ci troviamo di fronte ad una grafica "carina" stile cartone animato come poteva essere quella di Monkey Island 2 (che è bellissima, intendiamoci) ma a una grafica che riporta gli elementi della realtà così come sono, cioè senza enfatizzarli o deformarli.
Anche se il gioco è pervaso da una atmosfera tenebrosa, non mancano gli spunti umoristici che il simpatico team della Cyberdreams sapientemente ha saputo inserire. Al riguardo particolarmente esilarante è una certa inscrizione su una lapide tombale situatasi nel cimitero del paesello di Dawson che dice:"Qui giace Gyubrush Threepwood".Questa iscrizione oltre a suscitare ilarità lancia anche un preciso messaggio, cioè che Darkseed è migliore di Monkey2 e su questo non sono molto d'accordo perché ambedue sono avventure dinamiche di ottima fattura, ma strutturalmente talmente diverse da far cadere la possibilità di un paragone plausibile. Per quanto riguarda l'animazione dei personaggi posso dire che è abbastanza fluida e molto coinvolgente. Vedendo Mark Dawson camminare nelle varie locazioni e compiere azioni varie riscontrerete un realismo veramente spaventoso che vi esalterà non poco. Il mistero, la suspense e il brivido sono senza dubbio le caratteristiche primarie che fanno di questo gioco un vero e proprio capolavoro che divertirà sopratutto gli avventurieri più esperti che troveranno in Darkseed "pane per i loro denti".

SCHEDA TECNICA



Per quanto riguarda le caratteristiche tecniche debbo dire che il team di Giger ha fatto proprio un buon lavoro. La grafica è qualcosa di veramente eccezionale che si contraddistingue da quella delle altre avventure grafiche.
I programmatori della Cyberdreams hanno sfruttato abilmente le scheda grafica VGA utilizzando su schermo solo 16 colori ma facendo uso dell'alta definizione 640x480 e i risultati sono qualcosa di semplicemente favoloso. Certo che sul piano cromatico la mancanza di una quantità più massiccia di colori si fa un po' sentire ma d'altronde cosa volete non si può avere tutto dalla vita!! Per il resto niente da dire, lo stile grafico è veramente impeccabile e cattura subito l'utente fin dall'inizio. Il sonoro come ho già detto è all'altezza della sorprendente grafica e ben si adatta alla ottima fattura del prodotto.
Darkseed essendo così bello non poteva che richiedere un hardware altrettanto valido; consiglio almeno un 286 a 16Mhz ma per giocare senza la noia di lunghi caricamenti è meglio una configurazione superiore come un 386 20Mhz. Assolutamente necessario l'hard disk e ben (udite!! udite!!) 11 Mega Bytes liberi. Vi avverto subito che l'installazione è lunghina ma vale la pena un po' di pazienza per poi gustarsi questa bella avventura dinamica.
Per quanto riguarda il controllo del personaggio potrete far uso a vostra scelta del mouse, che è più consigliato, del joystick e della tastiera (abbastanza scomoda). Inoltre il gioco richiede l'utilizzo di un bel po' di RAM (cioè di memoria), e almeno 2 Mega di espansione. Un gran gioco quindi che sfrutta pienamente le potenzialità del vostro Pc, che è ben lontano ormai da quella fama di arido computer da ufficio.







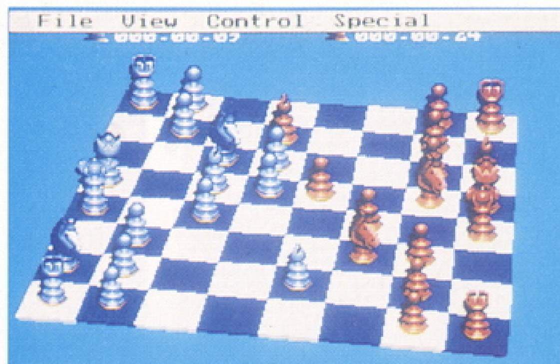
Nella pagina accanto in alto, la soffitta della vostra tetra abitazione. Nella pagina accanto al centro, che luogo accogliente per una gita... In basso, un'accogliente cappella mortuaria. In alto, su verso la soffitta. Al centro, un regalino dagli amici "alieni"

accedere ai comandi che vi permetteranno di salvare una partita, di caricarne una già precedentemente salvata, di togliere il suono e di uscire dal gioco. La presenza di un'interfaccia utente così semplice, conferisce all'avventura una grande giocabilità ed elasticità, caratteristiche che naturalmente incrementano il livello di divertimento totale.
Grande importanza riveste anche l'elemento sonoro che sfrutta abilmente le potenzialità delle schede sonore AdLib e Soundblaster. Le varie musiche di sottofondo sono particolarmente adatte al tipo di atmosfera in cui il gioco si svolge; il sonoro, spesso cupo e da rabbrividire è senza dubbio di grande effetto e muta a seconda della situazione in cui vi trovate. Se siete in una situazione di pericolo imminente si farà più incalzante e spaventoso altrimenti si saprà adattare molto bene anche a situazioni più rilassate.Il cambiamento del tipo di sotto fondo musicale avviene però in modo abbastanza brusco non seguendo così la buona lezione che Monkey Island 2 con il suo sistema musicale IMUSE aveva offerto. Molto apprezzabili sono gli inserimenti di voci digitalizzate che possono essere sentiti anche senza l'utilizzo delle suddette schede sonore.
Concludendo, ci troviamo di fronte ad una sorta di "film interattivo" in cui la suspense e il brivido sono gli elementi di principale effetto. Lo stampo propriamente cinematografico che questo adventure possiede è reso sia grazie all'utilizzo magistrale dell'elemento grafico, sia ad una serie di piccoli accorgimenti che oserei definire subliminali perché non percettibili all'istante: uno di questi di grande effetto è il parquet che cigola in maniera sinistra sotto i vostri piedi e, in quella che è l'atmosfera della casa già di per sé "gela sangue", accorgimenti di questo tipo non possono che elevare il livello qualitativo del gioco stesso.
In un mondo tutt'altro parco di avventure grafiche, Darkseed con la sua originalità e con le sue situazioni da brivido si rivela un prodotto vincente che colpisce l'utente per l'accuratezza nei particolari e per l'ottima realizzazione tecnica. Dunque mouse alla mano e pronti a scovare gli schifidi alieni nascosti negli oscuri meandri dei vostri monitor!! •

PAGELLA

Grafica	89
Sonoro	85
Interattività	87
Giocabilità	90
Tecnica	91
Globale	91





di Andrea Simula

CHESS CHAMPION 2175

THE OXFORD SOFTWORKS

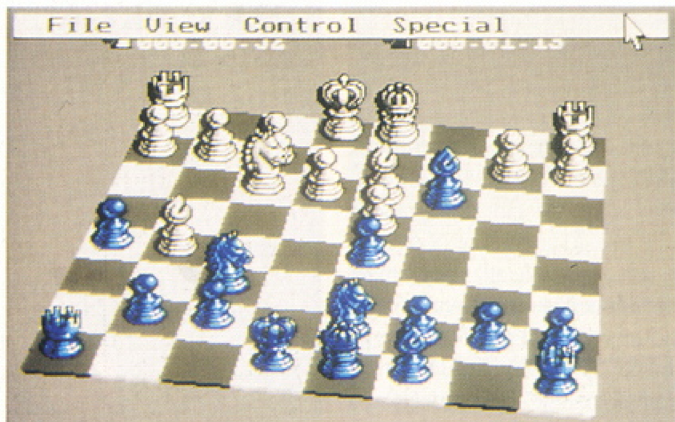
Duemila anni di storia non hanno scalfito la popolarità di questo gioco nato nel lontano Oriente, che ci viene sempre riproposto e migliorato in tutte le sue parti per la gioia di ogni giocatore



Il gioco degli scacchi così come lo intendiamo, ha circa duemila anni, ma a quanto pare non sembra che la sua popolarità sia stata minimamente scalfita dal tempo, data la quantità di video giochi che propongono questo passatempo ogni volta più bello e ricco di opzioni che rende il nostro computer sempre più simile ad un amico umano.

Ma veniamo a questa nuova relase di un gioco che non avrà mai fine: dopo ChessMaster 2100 e 3000, dopo Chess Player 2150 ed ancora il mitico Battle Chess, ecco che arriva Chess Champion 2175. Qualcuno si chiederà come mai i nomi delle diverse versioni sono quasi sempre seguite da un numero: ebbene non si tratta di una data che potrebbe favoleggiare un gioco degli scacchi fantascientifico, ma più semplicemente si tratta del livello raggiunto dai giochi nelle varie graduatorie delle federazioni internazionali del gioco degli scacchi. Parlando da semplice umano vi basti sapere che più è alto il livello, più è difficile battere il computer!

Per tranquillizzare i veri appassionati di questo passatempo premetto che non è presente alcun tipo di animazione dei pezzi della scacchiera come succedeva per Battle Chess (che comunque rimane uno degli



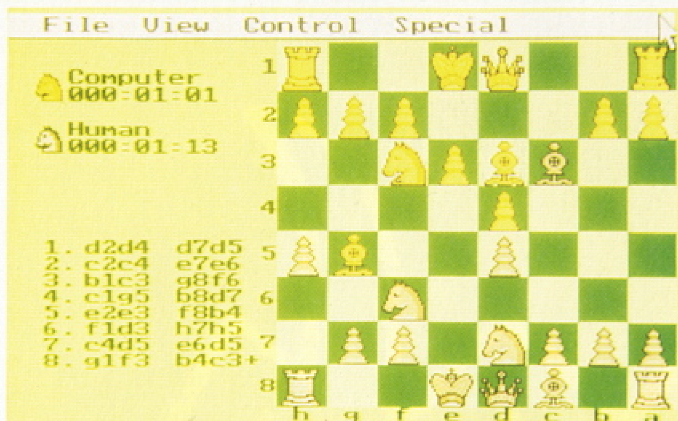
OPINIONE



Pur essendo identico per diversi caratteri ad altre versioni computerizzate del gioco degli scacchi, CC 2175 della Oxford Softworks emerge per la sua grande potenza: la libreria ha immagazzinati oltre 300.000 byte di mosse e 6.000 byte di aperture tratte dalle più famose partite, tutte intelligentemente gestite dai potenti algoritmi del programma.

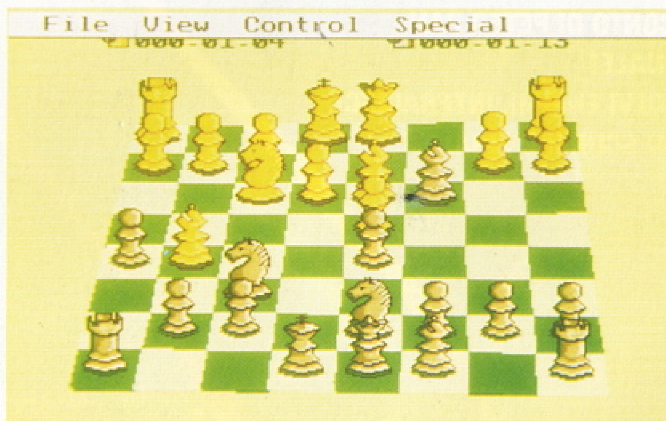
I quiz che presenta il gioco come su una rivista di passatempi sono 24 e sono tutti risolvibili grazie alle soluzioni riportate sul manuale, in lingua inglese, ma facilissimo da tradurre. Proprio per quanto riguarda i quiz, sappiate che neanche il computer è in grado di risolverli tutti; ciò non toglie che anche al livello più facile sia abbastanza complicato battere il computer.

Se il prodotto della software house britannica avesse usufruito della possibilità di animare i pezzi della scacchiera come è stato fatto a suo tempo dalla Electronic Arts per Battle Chess e Battle Chess Multimedia (con una stupenda grafica e animazioni superlative), sarebbe risultato probabilmente uno dei migliori fra i giochi per gli scacchi; comunque la potenza di Chess Champion 2175 basta abbondantemente a saziare la fame degli appassionati.



insuperabili)
Inizialmente viene richiesta, data la protezione del gioco, di ricercare una parola qualsiasi in un determinato punto del manuale: ad una eventuale risposta positiva si entra nel vivo del gioco. I menù a tendina sono ormai quelli classici degli scacchi computerizzati (così come le opzioni annesse); da qui si può decidere se iniziare subito una nuova partita oppure cercare di cimentarsi nei complicati test del gioco (come quelli delle riviste di enigmistica) per conoscere il proprio livello nelle graduatorie internazionali.
I livelli di difficoltà del gioco non si distinguono semplicemente nei soliti “Maestro”, “Esperto”, “Principiante” o “Novizio”, ma si spingono ben piùin là: il giocatore dichiara il livello a cui pensa di appartenere, in una strana graduatoria che va dall'orangotango (livello più basso) al gorilla (livello più alto) passando attraverso parecchie altre specie di ominidi; dopo di che si sceglie in che modalità si vuole che giochi il computer. Le possibilità sono tre: la scelta della modalità “Random” fa sì che il programma utilizzi i suoi algoritmi in modo casuale, infatti la mossa è scelta a caso fra alcune delle migliori. La modalità “Strength” sfrutta al massimo gli algoritmi del programma che sceglie, fra le migliaia di mosse disponibili, solo la migliore in assoluto; l'ultima modalità, “Popularity”, sceglie tra due categorie (comunque regolabili) le mosse più conosciute oppure quelle più imprevedibili.
Un'altra novità rispetto ad altre versioni del gioco degli scacchi, è la possibilità di stabilire tutta una serie di aperture (prime mosse) con le quali iniziare una partita; oltre a questo sono memorizzabili fino a 12 mosse con le quali intendete sempre iniziare una partita.
Il quadro di gioco può essere visualizzato secondo una scacchiera tridimensionale oppure bidimensionale: nel primo caso la scacchiera può essere ruotata nelle diverse angolazioni, ingrandita o rimpicciolita od ancora inclinata per una migliore visione del gioco ed infine posta lateralmente. Nella modalità 2-D non interessa evidentemente la grafica, ma viene posto in primo piano l'andamento della partita: sono visualizzate tutte le mosse (sotto forma di coordinate) eseguite dall'inizio della partita, il punteggio raggiunto dalle due fazioni nonché il tempo trascorso. Esiste un'altra possibilità di visualizzare la scacchiera 2-D (con il comando “Show Info”) che risulta molto più interessante della precedente: oltre ai già citati parametri vengono riportate le coordinate delle mosse (da 7 a 15) che potrebbero essere effettuate dal computer; quando tocca al giocatore muovere, vengono visualizzate le mosse con il più alto valore di successo alternate a quelle (strepitoso!) che eseguirà il computer come risposta!
Ma non finisce qui. Se avete un modem potete collegarvi con un amico per giocare partite a distanza: anche in questo caso il menù presentato è ben fatto.
Un ultimo particolare interessante (dato che le altre opzioni, come la regolazione del tempo di un turno o il suggerimento di una mossa, sono identiche a molti altri programmi del genere) riguarda la possibilità di intercambiare i pezzi della scacchiera, il colore di questa e dello sfondo, e salvare il tutto con il comando “Preferences” in modo da ottenere una versione personalizzata del gioco.
Una cosa rimane da dire: se non siete per lo meno dei Kasparov (World Champion 1991) non riuscirete a battere Chess Champion 2175, ma vi assicuro parecchie partite mozzafiato.





SCHEDA TECNICA



Una volta tanto non è necessario avere a disposizione un super computer: per potersi gustare CC 2175 sono richiesti un XT compatibile o superiore, una versione MS-DOS 3.0 e 640 K di memoria ram.
La grafica in un gioco del genere non è molto importante ed infatti possono essere utilizzate una qualsiasi scheda CGA, EGA o VGA. Il mouse è un optional, ma il suo utilizzo rende tutto più facile e veloce.
L'hard disk non è necessario, ma per velocizzare il gioco è consigliabile averne uno. La presenza di un co-processore matematico infine, o una velocità di clock elevata, aumentano la potenza del gioco e soprattutto la difficoltà dei livelli... se volete tentare!

PAGELLA

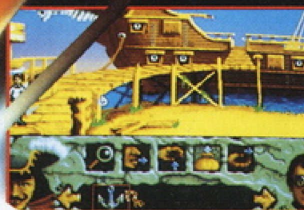
Grafica	79
Sonoro	NC
Interattività	76
Giocabilità	86
Tecnica	89
Globale	88

Hook™

OVVERO...CAPITANO UNCINO !
DALL'ULTIMO FILM DI STEVEN SPIELBERG
LA RIVISITAZIONE DEL CLASSICO RACCONTO DI PETER PAN
IN UN'AVVENTURA GRAFICA SENSAZIONALE!
ESPLORA L'"ISOLA CHE NON C'È", RISOLVI ENIGMI, INTERAGISCI
CON I PERSONAGGI FINO AL DURISSIMO SCONTRO FINALE.









PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO



LEADER
DISTRIBUZIONE

CBM AMIGA
IBM PC &
COMPATIBLES

SOFT® center

ABRUZZO:
LANCIANO (CH) - COMPUTER SHOP Via Mario Bianco 2
PESCARA - COMPUTER MARKET Via Trieste 79/81

CAMPANIA:
AVELLINO - GIOCATTOLI LANZETTA Via Carducci 45
AVERSA (CE) - NEW TV HI-FI VIDEO Via Roma 218
CAPRI (NA) - CAPRI GRAPHIC Via P.R. Giuliani 1
NAPOLI - ODORINO Via Largo Lala 25/26
POZZUOLI (NA) - BASIC COMPUTER Via Bognar 1
SALERNO - DI GREGORIO Corso Garibaldi 65
SCAFATI (SA) - COMPUTER SERVICE Via L. Da Vinci 81

CALABRIA:
COSENZA - COMPUTER POINT Corso D'Italia 11

EMILIA ROMAGNA:
BOLOGNA - CARTOLERIA PORTANOVA Via Portanova 18/A
BOLOGNA - COMPUTER ONE Via Vela 12/2
BOLOGNA - GRANDE EMPORIO STERLINO Via Murri 75/A - Via Lombardi 43
BOLOGNA - MORINI & FEDERICI Via Marconi 28/C
CARPI (MO) - AL PAESE DEI BALOCCHI Corso Cabassi 28
FAENZA (RA) - ARGNANI Piazza Libertà 5/A
FERRARA - BUSINESS POINT Via Carlo Maier 85
FERRARA - SOFT GALLERY Via Mortara 30/A
FORLI' - COMPUTER VIDEO CENTER Via Campo di Marte 122
MIRANDOLA (MO) - GOLD SYSTEM Piazza Marelli 6
MODENA - ORSA MAGGIORE - Centro Comm.le I. Portali-Piazza Matteotti 20
PARMA - A.T.E. INFORMATICA Borgo parente 14 A/B
PARMA - ZANICHELLI Via Saffi 78/B
PARMA - ZETA INFORMATICA Via E. Lepido 6
PIACENZA - DELTA COMPUTER Via Martiri Della Resistenza 15/G
PIACENZA - HIGH PRESTIGE Via G. Carducci 4
PIACENZA - HIGH PRESTIGE 2 Via Capra 11
PIACENZA - MR. BYTE Via F. Frasi 39
RAVENNA - ZUCCHERELLI BENVENUTO Via Cavour 74
REGGIO EMILIA - COMPUTERLINE Via S. Rocco 10/C
REGGIO EMILIA - POOL SHOP Via Emilia S. Stefano 9/C
RIMINI (FO) - EASY COMPUTER & SOFTWARE Via Pascoli 37/A
SAN LAZZARO DI SAVENA (BO) - INFOMASTER Via Emilia 124
SASSUOLO (MO) - MICROINFORMATICA Piazza M. Partigiani 31-Via Adda 49
VIGNOLA (MO) - LA BANCARELLA Via Libertà 21

FRIULI:
PORDENONE - COMPUTER POINT Via Bertossi 17
TRIESTE - C. T. I. Via Pascoli 4
TRIESTE - COMPUTER SHOP Via Paolo Reti 6
TRIESTE - VIDEOLANDGAMES Via Rismondo 4
UDINE - MOFERT 5 Via Leopardi 24
ZOPPOLA (PN) - SME Via Udine 28

LAZIO:
LATINA - KEY BIT ELETTRONICA Via Cialdini 8/10
ROMA - ARICO' GIOVANNI Via Magna Grecia 71
ROMA - ATLAS Via Tuscolana 224
ROMA - COMPUTER SHOP Via Casal Dei Pazzi 113
ROMA - DOTTOR SOFT & MR. HARD Via Amatrice 24
ROMA - IL VIDEO GIOCO Viale Delle Provincie 19
ROMA - METRO IMPORT Via Donatello 37
ROMA - MUSICOPOLI Piazzale Ionio 17
ROMA - STARCOM Via R. Zampieri 50/52 - Via Circonvallazione Ostiense 188
TIVOLI (RM) - A.V.C. SHOP SERVICE Via Empolitana 134
VITERBO - BUFFETTI COMPUTER SHOP Piazza Dei Caduti 12

LIGURIA:
BOLZANETO (GE) - MARTINELLI NARA Via C. Reta 7/9 R
GENOVA - ABM COMPUTERS Piazza De Ferrari 2
GENOVA - PLAY TIME Via Gramsci 3/5/7 R
GENOVA - PLAY TIME 3 Via Delle Casaccie 14/16/18
GENOVA VOLTRI (GE) - MASSA AGOSTINO Via Camozzini 17/18 R
LOANO (SV) - CELESIA ENZA Corso Europa
RAPALLO (GE) - PAGLIALUNGA Vico Liceti 6
RIVAROLO (GE) - FOTO MAURO Via T.M. Canepari 183/R
SANREMO (IM) - CENTRO HI-FI VIDEO Via della Repubblica 38
SAVONA - ATHENA INFORMATICA Via Carissimo e Cromi 16/R
SESTRI PONENTE (GE) - PLAY TIME 2 Via Sestri 50/R

LOMBARDIA:
ABBIATEGRASSO (MI) - PENATI Via Ticino 1
BERGAMO - TINTORI ENRICO Via Broseta 1
BUSTO ARISIZIO (VA) - BUSTO BIT Via Gravinana 17
BUSTO ARSIZIO (VA) - MASTER PIX Via San Michele 3
CASALMAGGIORE (CR) - BIT Via Pozzi 6
CASTIGLIONE DELLE STIVIERE (MN) - R.G.B. COMPUTERS Via W. Gnutti 38
COMO - MANTOVANI TRONIC'S Via Caio Plinio 11
CORBETTA (MI) - PENATI Via S. Da Corbetta 49
CREMA (CR) - EL.COM Via Libero Comune 15
CREMONA - MONDO COMPUTER Centro Commerciale CR2
CREMONA - PRISMA Via Buoso da Dovara 8
GRATACASOLO DI PISOGNE (BS) - INFOCAM Via Provinciale 38
LECCO (CO) - FUMAGALLI Via Cairoli 48
LEGNANO (MI) - NEW GAME Corso Garibaldi 199
LODI (MI) - M.B.M. INFORMATICA SYSTEMS Corso Roma 112
MILANO - MARCUCCI Via F.lli Bronzetti 37
MILANO - MESSAGGERIE MUSICALI Corso V. Emanuele 22
MILANO - PERGIOCO Via S. Prospero 1 (Cordusio)
MILANO - RIVOLA Via Mauro Macchi 26
MONZA (MI) - BIT '84 Viale Italia 4
PAVIA - SENNA COMPUTER SHOP Via Calchi 5
PAVIA - VIDEO SERVICE Galleria Manzoni 15
SONDRIO - CARTOLIBRERIA MILANO Viale Milano 24
SONDRIO - TRIULZI ERMINIA Piazzale Bertacchi 39
VARESE - FLOPPY Piazza del Tribunale
VIMODRONE (MI) - PROXIMA Strada Padana 292 (Int. Città Mercato)

PIEMONTE:
ALBA (CN) - PUNTO BIT Corso Langhe 26/C
ASTI - ASTI GAMES Corso Alfieri 26
ASTI - RECORD Galleria F. Argenta 3
CIRIE' (TO) - BIT INFORMATICA Corso V. Emanuele 154
COLLEGNO (TO) - HI-FI CLUB Corso Francia 92/C
CUNEO - ROSSI COMPUTERS Via Nizza 42
NOVARA - K. & G. Via Ranzoni 2
ORBASSANO (TO) - COMPUTER WORK Via Rivoli 38/A
RIVOLI (TO) - AGARTHI Via Montegrappa 112
TORINO - ALEX 2 Via Tripoli 179/B
TORINO - ALEX COMPUTER E GIOCHI Corso Francia 333/4
TORINO - COMPUTEL Corso G. Cesare 56/bis
TORINO - COMPUTING NEWS Via Marco Polo 40/E
TORINO - IL COMPUTER SERVICE Via Stradella 235/A
TORINO - MAGLIOLA Via N. Porpora 1
TORINO - MARCHISIO Via Pollenzo 6
TORINO - MATRIX Via Monginevro 1
TORINO - PLAY GAME SHOP Via C. Alberto 39/E
TORINO - SOFTEL Via Nizza 45/F
TORINO - TV MIRAFIORI Corso Unione Sovietica 381 - Via C. Alberto 31
TORTONA (AL) - MUSICA E DINTORNI Via Bandello 19
VERBANIA (NO) - ELLIOT COMPUTER SHOP Piazza Don Minzoni 32
VERCELLI - ELETTRONICA Via Scalise 5

PUGLIA:
BARI - ARTEL Via Fanelli 206/26
BARI - WILLIAM'S COMPUTER CENTER Viale Unità D'Italia 79
BARLETTA (BA) - COMPUTER SHOP Via G. Carli 17
BARLETTA (BA) - DI MATTEO ELETTRONICA Via C. Pisacane 11
BARLETTA (BA) - FAGGELLA GIANNI Via Alvisi 4
FOGGIA - IL COMPUTER CASH Via Vittime Civili 66/A
SAN SEVERO (FG) - IL DISCOBOLO Via Tiberio Solis 7
TARANTO - ELETTRO JOLLY CENTRO Via De Cesare 13
TARANTO - T.E.A. Via Cugini 34

SARDEGNA:
CARBONIA (CA) - SARDA SYSTEMS Via Marche 9
CAGLIARI - COMPUTER HOUSE Via Cavalcanti 7
CAGLIARI - COMPUTERS POINT Via Cavaro 21/B-C
CAGLIARI - COMPUTER SHOP Via Oristano 12
OLBIA (SS) - FOLLIE GAMES Via Cavour 7
SASSARI - VIDEO GAMES Via Dei Mille 17
SASSARI - VIDEO GAMES 2 Piazza Azuni 12

SICILIA:
CALTANISETTA - FIRA EXPRESS SECURITY Viale Della Regione, 63
CATANIA - AZETA Via A. Canfora, 140
CATANIA - C.D.M.P. Via Amantea 53
CATANIA - PRISMA COMPUTERS Via Canfora 122/124
MASCALUCIA (CT) - INFORMATICA ETNEA Via Scalilla 2
PALERMO - HOME COMPUTER Viale delle Alpi 50/E
PALERMO - IL NANO VERDE Via F. Bentinvegna 65
PALERMO - PEDONE Via Ugo La Malfa 81
PALERMO - RANDAZZO ANGELO Via Mariano Stabile 160/B1
RAGUSA - BIT INFORMATICA Viale Dei Platani 40
SIRACUSA - NIWA HARD & SOFT Via M. Bonanno 23

TOSCANA:
AREZZO - DEDO SISTEMI Via Piave 13
AREZZO - MULTIDEIT Piazza Risorgimento 10
FIRENZE - ELETTRONICA CENTOSTELLE Via Centostelle 5 A/B
FIRENZE - TELEINFORMATICA TOSCANA Via Bronzino 36
FOLLONICA (GR) - MICHELONI GIANFRANCO Via C. Colombo 14/C
LIDO DI CAMAIORE (LU) - IL COMPUTER Viale Colombo 216
LIVORNO - ETA BETA Via S. Francesco 30
LUCCA - CIPOLLA ANTONIO Via Vittorio Veneto 26
MASSA CARRARA - FLOATING POINT Galleria L. Da Vinci 32
MONTIGNOSO (MS) - PLAYMASTER Via Intercomunale 49
PIETRASANTA (LU) - HIGH-TECH COMPUTERS Via Mazzini 81
PISA - IDEA SOFT Via Vespucci 98
PISTOIA - OFFICE DATA SERVICE Galleria Nazionale 22
POGGIBONSI (SI) - BABILONIA Via Del Commercio 29
PONTEDERA (PI) - ELECTRONIC DREAMS Via Dante 77

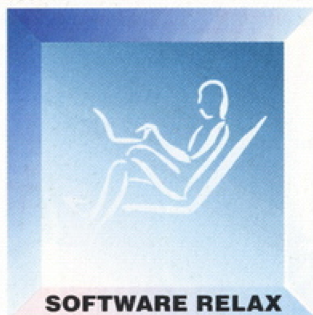
TRENTINO ALTO ADIGE:
BOLZANO - COMPUTER POINT Via Roma 82
TRENTO - CRONST Via G. Galilei 25

UMBRIA:
FOLIGNO (PG) - ETA BETA COMPUTER Piazza S. Domenico
PERUGIA - MIGLIORATI Via S. Ercolano 3/10
TERNI - BUCCI FRANCO Corso Tacito 76

VENETO:
CESSALTO (TV) - IRES Via Dante 1
CEGGIA (VE) - SARTORELLO Via Duca D'Aosta, 4
MARGHERA (VE) - SME Via Orsato 5
MESTRE (VE) - CASA DEL DISCO Via Ferro 22
MESTRE (VE) - COMPUTER POINT Via Bissuola 79
MESTRE (VE) - GUERRA EGIDIO Via Bissuola 20/A
MESTRE (VE) - SME Via Torino 101
PADOVA - COMPUMANIA Via C. Leoni 32
PADOVA - COMPUTER POINT Via Roma 63
PADOVA - GIANFRANCO MARCATO Via Venezia 61 (Centro Giotto)
PORTOGRUARO (VE) - SARTORELLO Via Venezia 8
ROVIGO - MONDOGIOVANE COMPUTERS Via Fuà Fusinato 37/A
SAN DONA' DI PIAVE (VE) - GUERRA COMPUTERS Via C. Battisti 53
SUSEGANA (TV) - SME Via Conegliano 59
TREVISO - GUERRA EGIDIO Piazza Trentin 6
VENEZIA - R. CAPUTO Piazza San Marco 5193

QUI SI TROVANO SOLO GIOCHI ORIGINALI

LEADER DISTRIBUZIONE



REALMS

Virgin Games

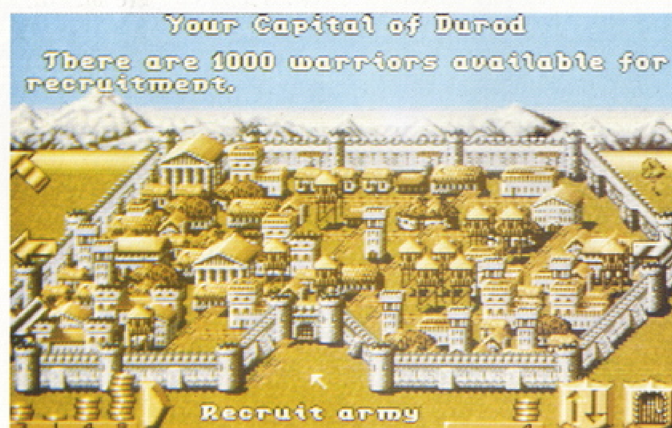
di Mauro Ferri



Ce ne può essere solo uno di reame, cerca di essere sicuro che sia il tuo!



Mentre la nave funerale del Re si allontana ad ovest, il giovane erede riflettè sui tristi eventi che recentemente avevo colpito il popolo di suo padre, che ora era il suo. "Ancora una volta la fame, la povertà e la guerra faranno da padrone in un mondo che è ora diviso. Ancora una volta, ogni reame gareggerà per assumere la supremazia sugli altri..." egli pensò.
In un impeto di rabbia, l'erede alzò il pugno al cielo, giurando vendetta. Con la sua mente in agitazione, si appellò agli dei Nordici perché giustizia fosse fatta. Come in replica alla sua richiesta, le crescenti nuvole temporalesche risposero con un assordante rombo di tuono.
Accecato dal dolore, l'erede non riuscì a notare le nuvole ondeggiare e gradualmente cambiare la loro forma, fino a prendere le sembianze del grande dio Wotan.
In un momento che sembrò eterno, una saetta di energia vivente si abbatté dal paradiso, abbracciando la grande profondità dell'eternità. Tutti i suoni si spensero, mentre il messaggero divino formò un percorso elettrico verso l'oblio.



L'erede osservò ammirato mentre la forza pura, azzittita dalla sua velocità, si scagliò verso di lui. Un miliardo di volt bruciarono nel suo polso e fluirono attorno e dentro il suo corpo. Tutto ciò non gli procurò nessun dolore, solo il potere, senza precedenti, del divino serpente del paradiso.
Per un instante, egli rimase so-

Alla sinistra, sfruttate sempre bene i vostri guerrieri. Sotto, capacità di ogni guerriero sono molto importanti per vincere. Alla destra, studiate bene la situazione prima di ogni mossa. In alto a destra ,la mappa tridimensionale vi aiuterà nell'impresa. Nel centro alla destra, la schermat delle opzioni.





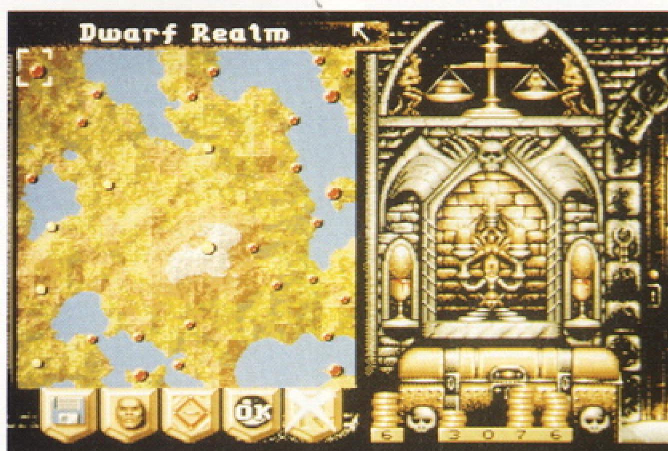
OPINIONE



Realms è molto curato nei suoi particolari. L'interfaccia grafica è bella e piacevole. Il gioco è ben strutturato e diviso in sei differenti zone di gioco. Naturalmente il miglior modo per giocarlo è l'utilizzo del mouse al quale l'interfaccia grafica è dedicata.
Il tipo di gioco è abbastanza classico, il conquest, nel quale dovete appunto conquistare gli altri reami; da buon gioco di strategia, esso implica uno sforzo mentale nel giocarlo, non è quindi molto consigliabile agli 'smanettoni'.
Le schermate grafiche in VGA/MCGA sono ben disegnate, tranne forse la sequenza introduttiva che non è certo il massimo; non ci si puo attendere troppo però da un gioco che sta tutto su un solo dischetto da 720Kb.
Questo è insomma il tipico gioco solo per gli 'operatori del settore' ai quali di sicuro piacerà, nonostante non abbia niente di eccezionale. Se piace il genere e uno di quei giochi che ti cattura, anche se non è bellissimo, perché molto coinvolgente.
Nonostante tutto, però, i dettagli sono molto ben curati e, nel suo piccolo, Realms è stato ben realizzato. A conferma di questo alcuni dati: i fondali dei giochi sono tutti ottenuti secondo un algoritmo frattale e hanno un'estensione equivalente a oltre 125.000 miglia quadrate, circa 200.000 chilometri quadrati; 128 armate, ognuna di mille uomini e con formazioni definibili.
La scatola è ben disegnata; all'interno si trovano solo il dischetto e il manuale. Quest'ultimo, molto curato dal punto di vista estetico, è in tre lingue (Inglese, Francese e Tedesco).
Mi sento di fare i complimenti alla Virgin per l'ottimo buon gusto e per la cura che mette nei particolari, anche se forse, per quanto riguarda la programmazione, avrebbero potuto fare di più.

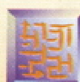
speso tra due mondi, sopraffatto da visioni di epoche passate e di tutte le possibili ere future, mentre la realtà sovrappose l'immagine degli eventi presenti... Quindi tutto si dileguò come un sogno, lasciando solo ciò che era e ciò che sara'.
Con un' ultima esplosione di forza cosmica, il simbolo del serpente si materializzò nella sua mano e tutto gli fu chiaro. Con questo mandato divino di regnare fermamente, il grande Re si girò per affrontare il suo tremante popolo.... "Ne resterà soltanto uno."
Con questa frase si conclude la storia introduttiva di Realms, una frase già sentita, che fa venire in mente il mitico Highlander.
Come avete letto, in questo caso non si tratta però di combattimenti tra immortali che si inseguono per tagliarsi la testa ma di ben altro! Avrete un duro compito da svolgere! Dovrete riunire tutti i regni sotto un'unica forza, sotto un solo capo che sia in grado di comandarli tutti. Tutto ciò non sarà affatto facile.





Ci sono ben otto diversi scenari da vincere, ognuno con crescenti difficoltà (ovviamente). In ognuno di essi troverete vari popoli, da due a cinque, con i quali combattere o anche allearvi, al fine di riunirli sotto un'unica guida.
I sei popoli esistenti in Realms sono gli umani, le amazzoni, i vichinghi, gli elfi, i nani, gli orchi e i barbari. Alcuni di questi si odiano a morte e sarà quindi impossibile stringere alleanze.
Non sarà semplice riuscire a conquistarli tutti, ma essendo stati investiti di un potere divino potrete essere ben fiduciosi di trionfare, prima o poi, e di non deludere le aspettative degli dei, anche perchè potrebbe essere molto pericoloso non accontentarli! •

SCHEDA TECNICA



Dal punto di vista tecnico non è molto esigente. Va bene qualsiasi classe di computer, purché abbia una velocità di almeno 10 Mhz. La memoria necessaria sono i soliti 640Kb e la grafica è sia EGA che VGA/MCGA. Questo e' tutto ciò che è necessario; sono però altamente raccomandati dalla casa (e da me) l'hard disk, il mouse e una VGA/MCGA se si vuole gustare veramente il gioco.
Per quanto riguarda il sonoro, sono supportate le solite Adlib, e Roland, oltre naturalmente al "beeper" (l'altoparlante interno).

PAGELLA

Grafica	75
Sonoro	77
Interattività	86
Giocabilità	81
Tecnica	70
Globale	75



BARGON ATTACK

di Riccardo Rossetti

COKTEL VISION

Dai creatori di Fascination ecco un nuovo gioco che cerca di riscuotere lo stesso successo del predecessore variando un po' l'impostazione.



In questo gioco, tutto incomincia con il vostro eroe, un computer-maniaco tipo, con spessi occhiali e carnagione piuttosto pallida, che va a comprare un videogioco,"Invaders", dal suo fornitore preferito senza però accorgersi che il proprietario e la cassiera hanno un'atteggiamento piuttosto strano, per non parlare dei loro volti, i quali sembrano avere un'unica espressione (come se portassero una maschera..).

L'ignaro protagonista, non sa che il videogioco da lui acquistato (Bargon Attack) è un mezzo che gli alieni del pianeta Bargon utilizzano per colmare l'enorme spazio che separa la Terra dal loro pianeta, per poter lentamente invadere nuovi territori.

Anche se per il momento i Bargoniani presenti nel Sistema Solare sono pochi, lo stratagemma del videogioco sta facendo salire vertiginosamente il numero di presenze aliene, che celano la loro orribile forma sotto maschere di lattice, ed attendono i loro compagni, in attesa dell'attacco finale.

Ogni volta che una persona terrestre accende il computer, in una arena sul pianeta Bargon si apre un varco dimensionale, e da qui orde di Bargoniani sono



Alla sinistra, una Parigi solo apparentemente tranquilla.
In basso a sinistra, bargoniani stanno per invaderci!
Alla destra nel centro, comincia la vostra avventura.
In alto a destra, un caldo e accogliente bar.



OPINIONE



Questo Bargon Attack mi ha lasciato veramente perplesso: riesce ad abbinare una trama coinvolgente, una bella presentazione, una bella grafica ed una mediocre giocabilità.

Infatti, per la grafica si riconosce il sapiente utilizzo dei 256 colori della scheda VGA, che rende variopinte le varie fasi di gioco; la grafica è ben disegnata e spiritosa, come spiritosi sono i commenti del protagonista, quando viene messo di fronte a determinate situazioni (per esempio "bucato, che sfiga!" quando troverete la vostra vespa con le gomme a terra).

Il videogioco è completamente in italiano come il manuale, che però lascia molto spazio all'immaginazione, poiché la trama è piuttosto confusa (ma apprezziamo lo stesso lo sforzo).

In quanto all'utilizzo del mouse, è ridotto proprio all'osso, abituati come eravamo a gestire tutto il menù di azione di Monkey Island.

Ma la vera pecca del gioco è l'approccio all'azione: l'idea di essere obbligati a rimanere in uno schermo finché non si sono trovati tutti gli oggetti (ed alcuni sono così piccoli che se siete miopi non li vedete di certo) è veramente allucinante, data anche la difficoltà del gioco.

In sostanza avrebbe potuto essere un gioco meraviglioso ma, per competere con le meraviglie della Sierra e della Lucasfilm ce ne corre; tuttavia non è un gioco da scartare a priori: se siete persone che amano la difficoltà (e se non siete miopi) vi consiglio di provarlo.

pronti ad attraversare questo varco.
Fortunatamente però non tutti i Bargoniani possiedono le attitudini per compiere il balzo dimensionale, infatti sarà necessaria una ferrea volontà che aiuterà solo i più forti, a superare indenni la soglia, mentre i Terrestri, sul loro schermo, vedranno solo un'orda di furiosi Bargoniani "a quadretti" che tentano di assaltare il pianeta Terra, anch'esso "a quadretti", ignari dell'amara realtà.
I videogiocatori terrestri, che sono molto coscienziosi, si sentono in dovere di fermare questi omettini verdi, distruggendoli a suon di laser: ogni volta che il rendersi testimone di un'omicidio durante una delle sue tante notti insonni (perché non riusciva a capire il motivo per il quale ogni cento alieni che blastava in "Bargon Attack", anziché un bonus si vedeva uscire dallo schermo un lucertolone): una persona normale avrebbe alzato i tacchi e via, ma non il nostro eroe, deciso fino alla fine di scoprire l'assassino.
Come la ciliegina sulla torta, ecco apparire una misterisa setta segreta di incappucciati che troverete in giro per tutta Parigi (ah.. non ve l'ho detto: il gioco è ambientato a Parigi): scoprire la provenienza di questa Chiesa Riformata della Società Cosmi-





gicatore Terrestre colpirà un Bargoniano, lo ucciderà nel videogioco ma anche nella realtà, ma se l'alieno sarà spinto da sentimenti di vendetta, di onore o di odio nei confronti dei Terrestri, sarà in grado di varcare la soglia e di tornare a nuova vita sulla Terra.
Ritornando al nostro occhialuto protagonista, si può dire che non avendo avuto già abbastanza guai con l'acquisto di "Bargon Attack", ha deciso anche di ca, sarà uno dei vostri compiti ma non contraddite mai qualche incappucciato, o non riuscirete neanche a prendere la metropolitana...
In questo Adventure, come già detto, voi vi trovate nei panni di un tipico videogiocatore medio ("tipico", per i creatori di questo gioco) che ha il compito di impedire l'invasione da parte dei Bargoniani.
Come negli Adventure del migliore stampo l'azione verrà proposta in una visuale diretta, cioè sullo schermo avrete il vostro protagonista e l'area in cui potrà compiere una determinata serie di azioni.
L'occhialuto videogiocatore dovrà soprattutto raccogliere determinati oggetti, utili al compimento dell'impresa, per sorpassare i vari schermi: infatti a differenza dei normali videogiochi di avventura, Bargon Attack richiede che ogni schermo venga risolto singolarmente; in sostanza vi viene richiesto di compiere tutte le azioni possibili in uno schermo, senza tralasciare niente, pena la sosta in quella parte di gioco fino alla soluzione del problema incontrato.
Tutta l'azione viene gestita con il mouse che vi permette di spostarvi (cliccando in una determinata posizione) o di parlare con persone, esaminare o raccogliere oggetti (cliccando su personaggi od oggetti): una forma di utilizzo molto semplice che non esclude l'inventario ed il pannello di controllo (che vi permette di caricare e salvare le vostre partite) a cui si accede utilizzando rispettivamente il tasto sinistro e destro del mouse (come vedete non c'è molto da sapere in questo gioco)•



SCHEDA TECNICA



Per questo gioco, come al solito, si ricorre alla grafica VGA (256 colori) per far risaltare i bei disegni dello scenario e dei protagonisti.
Per quanto riguarda il sonoro Bargon Attack supporta le schede sonore classiche (Ad Lib, SoundBlaster, InterSound MDO...) per poter fruire a pieno degli effetti sonori.
La configurazione minima richiesta è un processore 286 (mentre scriviamo Marco Auletta ci grida che lui lo ha provato su un PS1 a 10 Mhz e andava benissimo... o diciamo bene) con 550 KB di RAM liberi e, a vostra discrezione, un hard disk con circa 9 MB liberi. L'uso del mouse facilita ovviamente l'azione durante il gioco.

PAGELLA

Grafica	80
Sonoro	72
Interattività	65
Giocabilità	62
Tecnica	76
Globale	78

PACIFIC ISLANDS - IL SEGUITO DI TEAM YANKEE!

Pacific Islands™



É l'anno 1995...

L'esercito comunista, amareggiato per la sconfitta subita nella guerra con la Korea del Nord, ha invaso l'atollo di Yama Yama situato nel Pacifico. Il tuo squadrone di carri armati, al ritorno dal Golfo Persico, è l'unità americana più vicina al luogo dell'invasione... *Pacific Islands è una frenetica corsa contro il tempo!*

Selezione di battaglia.

- Tutte le 5 isole dell'atollo di Yama Yama devono essere riconquistate.
- Il gioco ti dà la possibilità di attaccare le isole in molteplici modi.
- Richiama la tua artiglieria e predisponi campi minati.

Battaglie di carri armati.

- Misura il tuo coraggio in questa campagna con più di 25 scenari collegati fra di loro.
- Libera villaggi, distruggi munizioni nemiche, supera linee nemiche, difendi ponti.
- A tua disposizione raggi infrarossi, laser. Missili TOW e artiglieria DPICM.

Usa le tue abilità strategiche per fondare la tua compagnia.

- Finanziamenti per distruggere installazioni nemiche.
- Indennità per danni collaterali.

Attrezzature per le comunicazioni.

- Satelliti, torri radar, aree radio.
- Elimina i veicoli nemici prima che rendano nota la tua posizione.

Grafica 3D senza rivali.

- Azione rapida, simulazioni di carri armati in grafica 3D e in tempo reale utilizzando l'esclusiva tecnologia bit map della Empire.
- Guarda esplodere gli edifici che hai appena colpito.



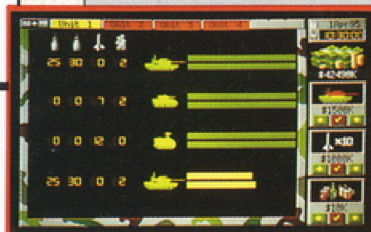
- *Comando contemporaneo di 4 unità di carri armati.*
- *Vista del campo di battaglia da quattro prospettive.*
- *Comanda 16 veicoli diversi attraverso un semplice sistema di controllo.*



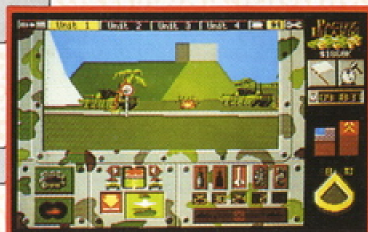
- Devi distruggere tutti i mezzi di comunicazione nemici nel minor tempo possibile. Più tempo impieghi, più i nemici otterranno informazioni sulla tua posizione e sulla tua forza.

- *Affronta più di un obiettivo simultaneamente - sei in grado di distruggere una pista di atterraggio, sorvegliare e difendere un convoglio e fare una ricognizione sul campo nemico entro 40 minuti?*





- *Acquista il tuo equipaggiamento.*
- *Se ti rimane del tempo e del denaro concedi alla tua truppa una pausa e ripara i danni causati ai tuoi mezzi.*



- *T72s, BMPs, elicotteri Hughes 500 e SA9 Gaskins.*
- *8 modelli differenti di veicoli da guerra.*
- *M1 Abrams, M2 Bradleys, M113 APCs, ITVs.*

PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO!



SIMULATION

I fotogrammi sono solo un'illustrazione del gioco e non della grafica dello schermo, che varia considerevolmente per qualità ed apparenza tra i diversi formati e che è soggetta alle specifiche del computer. Alcune caratteristiche, inoltre, possono non essere disponibili, a seconda delle specifiche del computer.

LEADER DISTRIBUZIONE

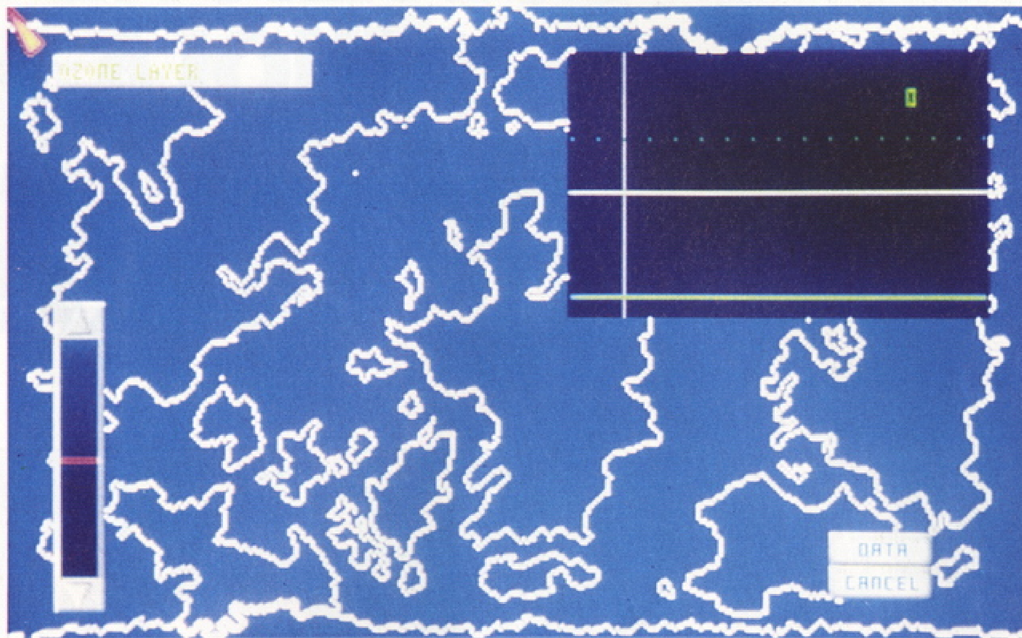
AMIGA - PC E COMPATIBILI



GLOBAL EFFECT

MILLENIUM

Preview di Stefano Petrullo



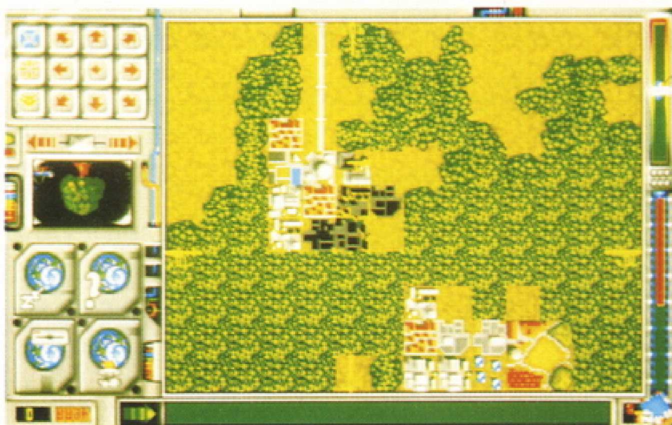


Se vi piacciono i giochi strategici tipo SimHearth, Popoulos e simili sarete felici di sapere che la Millenium ha quasi ultimato Global Effect, una via di mezzo tra Simcity, SimHearth e un wargames.

Il vostro compito sarà quello di impersonare un leader mondiale praticamente onnipotente. Mi spiego meglio: abbiamo a che fare con problemi che variano dal buco nell'ozono al rischio di una guerra termonucleare.

Durante il gioco dovrete costruire degli agglomerati urbani e produrre energia da distribuire in tutto il vostro territorio per permettere lo sviluppo tecnologico del vostro popolo; oltre a questo non dovrete trascurare i problemi ecologici quali il mantenimento della fascia d'ozono, l'erosione dei continenti, il moto delle maree ecc.

Tutto lo svolgersi del gioco sarà corredato da decine di mappe che vi terranno informati sull'andamento delle varie componenti strategiche; una volta visionate queste mappe potrete decidere se cambiare le risorse energetiche (per esempio decidere di organizzare tutta la vostra produzione sullo sviluppo delle centrali nucleari piuttosto che di quelle a carbone), portare avanti una campagna per il riciclaggio dei rifiuti, costruire foreste etc.



All'inizio del gioco avrete la possibilità di scegliere tra vari scenari "post-terza guerra mondiale"; una volta scelta l'ambientazione si può partire con il gioco vero e proprio in cui, una volta creato il vostro impero urbano e finanziario potrete lanciarvi nella colonizzazione o nell'eventuale conflitto con altri leader.

Un opzione decisamente innovativa che, se funzionerà come deve, aumenterà la longevità di questo gioco è senza dubbio la possibilità di sfidare, oltre al computer, un nostro amico; al momento non so se sarà possibile giocare contemporaneamente con lo schermo diviso in due o, più classicamente, a turni, ma è certo che il tutto risulterà molto più affascinante e appetibile.

Il demo che ho potuto visionare non era, purtroppo, giocabile ma da quel che ho potuto vedere ci troviamo di fronte a un gioco che, se rispetta le aspettative, potrebbe diventare un vero e proprio cult game.

Ma passiamo alle specifiche tecniche: Global Effect avrà quattordici scenari, dettagli fino all'inverosimile, menù di gestione delle risorse militari completo e molto dettagliato.

Ultima ma non meno importante notizia è che la Millenium ha già quasi ultimato il primo data disk che si chiamerà Real Earth.

Per quanto riguarda le specifiche tecniche la stessa Millenium ci ha comunicato che il gioco sarà interamente gestito via mouse, prevederà solo la scheda Vga (sfruttando appieno i suoi ormai famosi duecentocinquantasei colori) in coppia con le schede sonore più diffuse (cioè Adlib, Soundblaster e Roland). La memoria richiesta e di seicentoquaranta Kbyte di memoria ram e il supporto magnetico su cui sarà fornito il gioco è, ovviamente, su disco da cinque pollici e un quarto oppure tre pollici e mezzo

Il gioco dovrebbe essere disponibile quando leggerete questa preview e verrà interamente tradotto in italiano.

Per saperne di più continuate a seguirci (la recensione sarà sicuramente sul prossimo numero!)•



LARRY 5 OVVERO LA SOLUZIONE DELLA SCUOLA PER PLAYBOY DELLA SIERRA!

di Stefano Petrullo



Se avete letto la recensione, avete comprato il gioco ma avete qualche problema a finirlo ecco a voi la soluzione completa!



Prima di partire con la soluzione vera e propria non dimenticate di interagire con tutti i personaggi e gli oggetti del gioco in modo da fare più punti possibili.

Una volta finita l'introduzione vi ritroverete nell'anticamera della Porn Prod Corporation: cliccate sul contenitore d'acqua in alto a sinistra dopodiché andate in alto a sinistra; aprite il primo cassetto da sinistra e prendete le videocassette vicino al monitor a destra.

Dirigetevi al bancone in alto e usate le cassette (una per volta!) sul degausserb (che è l'apparecchio alla vostra destra); se volete sentire tutte le musiche del gioco (e se avete una scheda sonora) usate il registratore sul bancone.

Tornate nell'anticamera e entrate nella prima porta in alto dove dovrete prendere la Gold Card e le schede con i dati delle ragazze a cui dovrete fare il provino (queste si trovano nel cassetto della cassettiera alla vostra destra).

Uscite e tornate in anticamera dove dovrete recarvi a destra. Fatto questo vi troverete nel giardino: guardate la statua e entrate nella limousine (se non c'è tornate dentro l'edificio e controllate di aver fatto tutto quello scritto sopra).

Una volta dentro la limousine usate la Gold Card sull'autista per farvi accompagnare all'Aeroporto.

Una volta scesi dalla limousine dirigetevi verso la macchinetta dei biglietti, usate la Gold Card nella fessura, scegliete la destinazione e ritirate il Board Pass; fatto questo entrate nell'aeroporto e usate il Battery Charger e il miniproiettore nella presa di corrente.

Dopo aver ricaricato il miniproiettore usate la Gold Card sulla telecamera vicino alla porta ed entrate.

Sedetevi sulla sedia e dopo esservi goduti la simpatica scenetta aspettate che sull'insegna sopra la porta davanti a voi appaia la scritta NOW BOARDING, in-



serite il Board Pass nella fessura ed imbarcatevi.
Ora controllerete Passionate Patty; finita l'introduzione guardate i due uomini e andate a Destra aspettando che vi forniscano tutti i dati per la missione (l'unico che vi servirà è il numero di telefono di Desmond); guardate l'uomo indaffarato ed entrate nella porta a destra.

556/2779
552/4668

Una volta usciti usate i tre rettangolini di fianco al computer e andate a sinistra prendendo l'Hooter Shooter e indossandolo (è quella sorta di reggiseno metallico!).
Uscite e entrate nella limousine (qui inserite una cartridge nel Dataman e usatelo con l'autista).
A questo punto il controllo passerà di nuovo a Larry e, a seconda della città dove vi siete diretti, leggetevi la soluzione (ogni volta che andrete in un aeroporto le cose da fare sono le medesime che vi ho descritto sopra più i seguenti consigli: guardate sempre i cartelli pubblicitari all'interno dell'aeroporto per trovare il numero di telefono della compagnia di affitto limousine, cercate in tutte le macchinette e telefoni una monetina per telefonare, segnatevi il numero per chiamarla di nuovo quando dovrete tornare a prendere l'aereo e ricaricate la telecamera).



NEW YORK

Prendete la limousine e aprite la scheda che si riferisce alla ragazza Newyorkese, mostrate il tovagliolino dell'Hard Disk Cafe all'autista e raccogliete il libro blu nella portiera, guardatelo per scoprire un bel gruzzoletto di dollari; una volta arrivati a destinazione entrate e date i soldi al maitre(100 $), raccogliete la scheda perforata e fate vedere le credits card al maitre.
Fatto questo usate la scheda nel computer rosa cliccando sul monitor e sedetevi all'unico tavolo libero.
Una volta passata Michelle usate il vostro biglietto sul Music Box che si trova in basso a sinistra ed entrate nella porta.
Parlate ripetutamente con Michelle finche lei non vi invita a sedere al tavolo, datele l'agenda che avete trovato nella limousine, azionate la telecamera e godetevi la scena(ogni volta che usate la telecamera state attenti a usare una cassetta vergine) e spegnete la telecamera.
Uscite e chiamate la limo.
Una volta entrati in macchina il controllo passerà a Patty: guardate il dataman e segnatevi il codice numerico dopodiché usate il codice vicino alla porta degli uffici; una volta entrati guardate la pianta in alto a destra e raccogliete la chiave nascosta nella terra ed usatela nella scrivania, prendete la busta al suo interno.
Trovati i documenti, metteteli nella fotocopiatrice in alto a sinistra; una volta fatte le fotocopie rimettete i documenti nel cassetto e la chiave in mezzo al terriccio della pianta.
Sebbene il tagliacarte non sia di importanza vitale è molto carino.
Aprite la porta a sinistra ed usate il box doccia, arrivati sottoterra prendete velocemente i vestiti alla McHammer e indossateli; andate verso destra, usate il tastierino numerico vicino alla porta dello studio B e inserite il codice che avete trovato nella scrivania.
Entrate e guardate gli scaffali in alto, prendete i videotapes che sono circa al centro del mobile, in piedi l'uno accanto all'altro come dei libri e metteteli nel registratore che si trova in basso a sinistra.
Nello stesso bancone dove è situato il registratore troverete, un po' più in alto, i comandi delle vere sale di registrazione. Cliccate sul registratore per azionarlo ed alzate il volume dello studio A, poi di quello B e alzate il volume.
Una volta finito di fare questo posizionate il microfono e parlate azionando il volume del vostro studio e magicamente il vetro si infrangerà permettendovi di uscire(non dimenticatevi di riprendervi il nastro).
Dopo l'intermezzo vi troverete di nuovo nella limousine, scambiate i datapack
nel dataman e mostratelo al conducente, il controllo passerà di nuovo a Larry.

MIAMI

Una volta chiamata la limousine mostrate al conducente il biglietto da visita di Chi-Chi Lambada e, una volta arrivati entrate nello studio medico; usate il telefono e digitate il numero che avete trovato nella scheda di Chi-Chi. Aspettate e poi andate

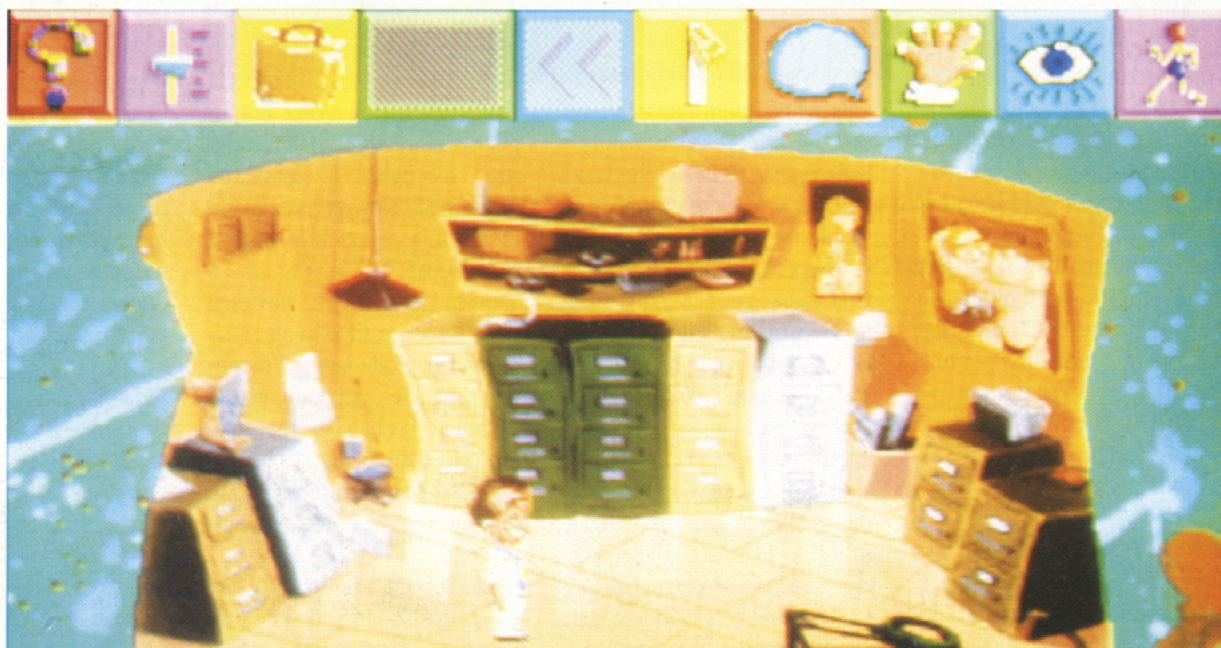
a parlare con la donna dietro il vetro.
A questo punto dovreste essere entrati nello studio dove vi potrete sedere su una comodissima (e dolorosissima) poltrona da dentista; guardate Chi-Chi, continuate a parlarle, accendete la telecamera e cliccate con la zip. Dopo l'esilarante scenetta vi troverete sul marciapiede(!), ritornate nello studio e chiamate la limousine con il telefono (componendo lo stesso numero che avete usato per chiamarla la prima volta).



Dirigetevi all'aeroporto, acquistate il biglietto e imbarcatevi nel solito modo, ora il controllo passerà a Patty; vi dovreste trovare allo Shill Building di un certo Reverse Biaz: aprite la porta, parlate al portinaio e fategli vedere il dataman salite sull'ascensore.
Appena arrivati nella hall di Reverse Biaz prendete il disco d'oro e mettetelo sul giradischi che troverete circa al centro della stanza, accendete il giradischi e schiacciate i seguenti tasti: fast forward, posizionate il braccio e premete lo stop.
Togliete il disco e andate dal personaggio in fondo alla stanza ed entrate nella porta in alto. Durante l'audizione provate a strimpellare qualcosa tramite la tastiera fino a quando vi verrà fuori qualcosa di decente(dopo un po' di tentativi risulterà tutto automatico); una volta usciti dalla sala prove parlate con il tizio e cliccate con la zip su di lui. Ora Patty dovrebbe aver finito e se ne tornerà a casa.

ATLANTIC CITY

Una volta sbarcati e dopo aver telefonato alla compagnia di limousine con il gettone trovato nella slot-machine dovrete mostrare all'autista il pacchetto di fiammiferi che avete trovato nella terza e ultima scheda (quella di Lana Luscious).
Una volta arrivati a destinazione parlate due volte alla ragazza che è all'entrata del casinò; una volta vinti i dieci Tramp-dollar entrate e sedetevi alla prima slot machine libera.
Dovete vincere almeno venticinque Tramp-dollari la prima volta (per vincere puntate sempre tutto e salvate ogni volta che guadagnate qualcosa); dopo aver guadagnato (si fa per dire) i venticinque tramp-dollari andate in alto e dateli al buttafuori, sedetevi e cliccate con l'icona dell'occhio sulla ragazza in passerella.
Finito lo spettacolo uscite dal casinò e andate a destra fino al negozio di Ivana Skates ed entrate; dategli la vostra telecamera in cambio di un paio di pattini, uscite e sedetevi su una panchina per indossarli, andate un po' in giro fino a che non vedete Lana (alta e bionda); parlate con lei fino a che non vi darà un appuntamento.
Tornate da Ivana Skates e ridatele i pattini (lei vi ridarà la vostra telecamera), subito dopo recatevi al casinò, riparlate con la tizia all'entrata e, rivinti i dieci Tramp-dollari, mettetevi a rigiocare con la slot-machine fino a vincere almeno cinquecento dollari.
Quando avrete raggiunto la sopracitata cifra andate di nuovo dal buttafuori e sceglietedi combattere.
Adesso dovrete accendere la telecamera e salire sul ring dove avrete modo di assistere ad una stupenda visuale dall'alto; in questa sezione il vostro compito sarà quello di afferrare le "parti" di Lana che appariranno sullo schermo.
Dopo aver vinto l'incontro (e fatto l'ennesima figuraccia) chiedete al tizio all'entrata del casinò di chiamarvi una limousine, dategli la mancia (tutti i soldi che vi sono rimasti) e, all'aeroporto comportatevi come sempre.
Ad un certo punto succederà un qualcosa che vi costringerà a prendere i controlli dell'aereo, non preoccupatevi e cliccate un po' dappertutto.
Dopo aver fatto questo potrete gustarvi la lunghissima sequenza finale•



Ultima® Underworld™

The Stygian Abyss™

Il primo gioco di azione-fantasy con labirinti tridimensionali a movimento costante!

Non smettere di camminare, nuotare, saltare o lottare in questa epica realtà virtuale.

Ogni muro, precipizio, ponte, oggetto o personaggio all'interno del castello è accuratamente modellato in uno spazio tridimensionale!

Guardati attentamente intorno per trovare indizi, risolvere puzzle, evitare trappole e combattere contro spaventosi mostri.

Molti giochi devono essere giocati per comprendere la loro maestosità e "Ultima Underworld: The Stygian Abyss" è uno di essi.

Non crederai ai tuoi occhi





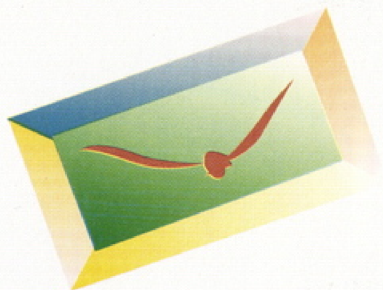
LEADER
DISTRIBUZIONE

ORIGIN™
We create worlds™

Distributed by



MINDSCAPE INTERNATIONAL



POSTA

Benvenuti al consueto appuntamento con la Posta di PC Action. Grazie per i complimenti e, soprattutto, per gli ottimi consigli.

di Stefano Gallarini



Prossimamente dalla LucasArts Ent.: STAR WARS!

POSTA COSTRUTTIVA

Come era prevedibile, le prime lettere giunte in Redazione, oltre ad avere davvero tanti elogi (grazie di cuore, Francesco si è addirittura commosso!) contenevano anche parecchi consigli e molte domande. Ho pensato allora di fare un riassuntino delle molte missive cercando così di rispondere a tutti... o quasi.

VITO SCALA di Roma ci chiede di dedicare più spazio alle anticipazioni dei giochi e alle soluzioni e trucchi. Inoltre possiede un emulatore Amiga per PC che però non gli funziona, e ci chiede come mai.

Caro Vito, PC Action non è The Games Machine. E' sì una rivista dedicata al software per giocare e per lavorare in modo piacevole, ma non si prefigge l'obiettivo di essere aggiornatissima e soprattutto colma di anticipazioni dei giochi. Su questa rivista dedicheremo sempre lo spazio di tre pagine ai trucchi, ma non ne metteremo mai una valanga. Anche per quanto riguarda le anticipazioni, parleremo sempre di quelle più importanti: le grandi novità e l'aggiornamento in assoluto continuerai a trovarli su The Games Machine, ogni mese, perché quella rivista si prefigge proprio lo scopo di aggiornare i lettori nel modo più tempestivo possibile.
Per quanto riguarda la possibilità di aumentare il numero delle pagine della posta, vedremo di accontentarti al più presto.

La tua ultima domanda, e cioè quella relativa alla possibilità di un emulatore Amiga... bhe, scordatelo! L'emulazione, semmai fosse possibile, potrebbe avvenire solo grazie a una scheda hardware, e non certo via software, anche perché Amiga possiede dei processori particolari dedicati a svolgere determinate funzioni di grafica e sonoro. L'emulatore Amiga software esistente attualmente è solo una bella presa in giro di qualche programmatore simpaticone: quando lo fai partire appare solo la mano di richiesta di un dischetto che, quando inserisci, blocca il sistema riportandolo al DOS.

FANTASMAGORICI... CON QUALCHE DIFETTO

Alessandro di Livorno, Andrea Cerrito di Papigno (TR), Mauro di Latina, Milos di Pescara, Elisabetta di Mestre, Daniele di Monterotondo e una sfila ancora di pseudonimi e anonimi, cominciano tutte le loro lettere con grandi e imbarazzanti apprezzamenti che ci hanno davvero fatto molto, molto piacere.
Ma, come è giusto, tra i molti elogi sono apparsi anche i molteplici consigli che vedrò un po' di elencare e prendere in considerazione per quanto possibile.
Innanzitutto vi ricordo che le voci SONORO e GRAFICA della pagella si riferiscono alla configurazione hardware che il redattore ha indicato nel box SCHEDA TECNICA. Fare le doppie recensioni e i doppi commenti in rapporto alle varie configurazioni attualmente ci richiederebbe troppo tempo tecnico e troppi recensori impegnati sugli stessi



Queste pagine sono a vostra disposizione per impressioni, suggerimenti, critiche, elogi e quant'altro volete scriverci. Aspettiamo con ansia di sentire le vostre voci perché vogliamo che PC Action risponda prima di tutto alle esigenze di chi lo legge. Scriveteci dunque...

programmi, e di conseguenza per ora la cosa è da considerarsi poco fattibile: vedremo in futuro.
Andrea di Terni (che ringrazio molto per gli elogi dedicati alla mia persona) fa una pagella intera, pagina per pagina, sulla nostra rivista e si chiede il perché del programma Minitel presente sul primo dischetto. La risposta è semplice: pochissimi hanno il software che permette di visualizzare la grafica con il Videotel, e questo programma ha interessato davvero centinaia di lettori, lo hanno provato la moltitudine di telefonate giunte in Redazione.
GIANCARLO di Francenigo (TV) ci chiede di dare la possibilità di acquistare i giochi (tramite tagliandi che appaiono sulla rivista) a prezzi scontati, come viene fatto da altre riviste per il software di utilità.
Per prima cosa per quanto riguarda i giochi non è possibile fare discorsi di questo tipo per ragioni di mercato troppo complesse da spiegare in questa sede e, in secondo luogo, questa possibilità l'abbiamo già offerta con Geoworks nel supplemento a PC Action.
Ci chiedi inoltre di mettere programmi utili sul dischetto e non "programmini tanto per riempire lo spazio", e a questo pro ti ricordo che i nostri programmi NON sono di pubblico dominio, ma creati appositamente da un team di programmatori... meglio di così!

COSA SCEGLIERE?

Moltissime lettere ci chiedono un consiglio sull'acquisto di un certo tipo di computer, configurazione, schede, eccetera. E' ovvio che non possiamo spingere una marca piuttosto che un'altra, come non potremmo mai dirvi se è meglio acquistare un Amiga o un MS-DOS. Noi tendiamo però a offrirvi articoli e opinioni che vi possano aiutare in questa scelta: leggeteli con attenzione.
Mi riferisco in particolare a GIANLUCA BELLU di Alatri (FR) che è decisamente molto... indeciso: leggi l'articolo su Key-Comp e quello sull'Amiga 600 apparso su TGM e poi... decidi!
Per quanto riguarda le schede sonore, invece, possiamo darvi qualche dritta: noi vi consigliamo l'acquisto della Sound Blaster Gold, mentre se desiderate una qualità superiore (a un prezzo ovviamente più alto), optate allora per la Roland.

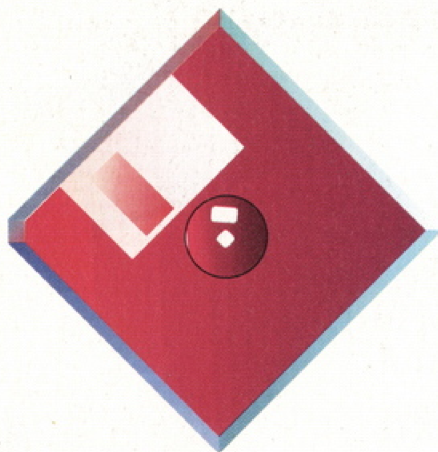
UN PC SEMPRE PIU' VELOCE

ELISABETTA BATTAGLIONI di Mestre, oltre ai graditissimi complimenti, ci fa anche un sacco di domande tecniche alle quali cercherò di rispondere.
Innanzitutto non mi risulta sia possibile passare dai 12 ai 16 Mhz: devi sostituire il computer, mi spiace! So che esiste un escamotage software che ti permette di velocizzare un po' la macchina in modo da simulare i 16 Mhz, ma a livello hardware non si può fare nulla (almeno così pare).
La versione 4 del DOS va sufficientemente bene, la 5 è nuovissima ma a quanto ne so non ci sono ancora programmi che la richiedono per forza per poter funzionare.
Se vuoi una stampante a colori per "giocare" col PC in modo non professionale ma comunque molto buono, puoi optare per la Star LC-200. E' un'ottima stampante a colori dal prezzo decisamente interessante e dalle ottime prestazioni: ovvio che una stampante Laser è tutta un'altra cosa, soprattutto se hai intenzione di utilizzare i programmi d'impaginazione a livello professionale.

NdCR (nota del Capo Redattore)
Vorrei fare un ringraziamento speciale a tutti coloro che hanno collaborato alla buona riuscita di questo numero di PC Action.
In modo particolarissimo vorrei ringraziare Marco Auletta (da ora in poi soprannominato Scatto Matto) per le innumerevoli ore trascorse a scattare fotografie; Stefano Petrullo per la sua disponibilità ad assistermi nel lavoro di Redazione e Daniele Lepido per averci dimostrato di avere un vero spirito da Indiana Jones nello scrivere le recensioni.
Grazie a tutti e... buone vacanze!
Francesco

L'indirizzo a cui scrivere è:
PC ACTION - POSTA
c/o Xenia Edizioni
Casella Postale 853
20101 Milano

ISTRUZIONI



Il dischetto che avete trovato in questo numero di PC Action è davvero prezioso. Innanzitutto troverete due giochi dimostrativi, entrambi giocabili, si tratta di Pacific Island, che trovate recensito in questo numero della rivista, e di International Sport Challenge che, ovviamente, è un gioco sportivo.

Per quanto riguarda le utility trovate invece tre programmi: uno serve a evitare di cancellare inavvertitamente un file importante, mentre gli altri due vi permetteranno di "nascondere" i file che volete in modo che non siano eseguibili se non da voi.

Cominciamo coi programmi BLOCCA e SBLOCCA.

Per utilizzarli basta digitare BLOCCA, il nome del file che volete proteggere, e la password che desiderate inserire. Vi faccio un esempio: se desiderate proteggere dall'esecuzione il file GEOS.EXE, voi dovrete digitare, per esempio:

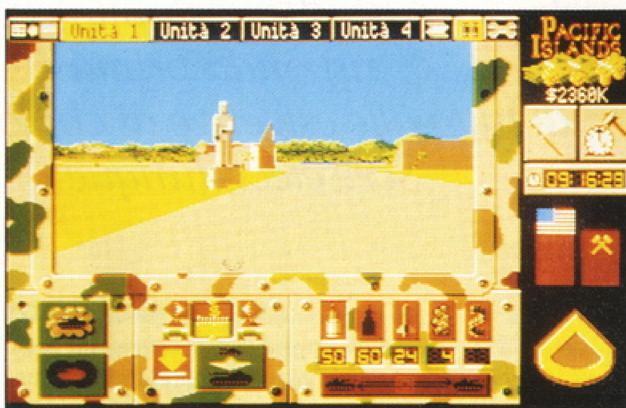
BLOCCA GEOS.EXE PCACTION —>

in questo modo digitando GEOS.EXE, il computer darà inesorabilmente un errore a caso fra quelli disponibili in DOS e non ci sarà possibilità di utilizzo.

Per poter riutilizzare il file in questione, dovrete invece digitare:

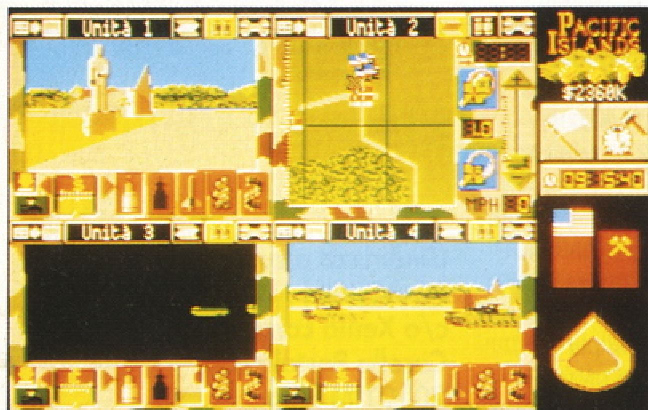
SBLOCCA GEOS.EXE PCACTION —>

Mi raccomando di inserire anche il "percorso" delle directory nel caso il file che volete proteggere non si trovi in quella corrente (per esempio, se voi foste nella directory principale e il programma GEOS.EXE fosse nella directory PIPPO, dovreste digitare: BLOCCA PIPPO\GEOS.EXE PCACTION). Inoltre non dimenticate che PCACTION è la parola d'ordine (password) che abbiamo usato come esempio, mentre voi potrete usare una parola qualunque a vostra scelta che NON DOVRETE ASSOLUTAMENTE DIMENTICARE, altrimenti addio file!



Per quanto riguarda invece il comando COPYSAFE, vi converrà fare una modifica del vostro file AUTOEXEC.BAT in modo che vada a caricare COPYSAFE ogni volta che accendete il computer. Eseguire questa procedura è piuttosto semplice e, dipendentemente dal sistema operativo che state usando, potrete usare il comando EDLIN o qualunque altro sistema per poter modificare il file AUTOEXEC.BAT in modo da aggiungere la semplice riga COPYSAFE, ammesso che il comando COPYSAFE si trovi memorizzato sull'hard disk (abbiamo ipotizzato che voi abbiate un hard disk e che il sistema parta caricando da questo).

Perché tutto questo? Perché sapete che quando memorizzate qualcosa con un nome che avete già utilizzato, il DOS non vi avvisa che sta cancellando il vecchio file sostituendolo con quello nuovo. Se purtroppo vi eravate dimenticati del fatto che un file importante aveva proprio quel nome, avrete irreparabilmente perduto tutto il vostro lavoro; con COPYSAFE in memoria, invece, se tentate di memorizzare un file con il nome di uno già esistente sarete avvisati e... mezzi salvati!



I nostri dimostrativi invece sono molto intuitivi da utilizzare. Per quando riguarda Pacific Island vi basterà entrare nella directory PACIFIC e digitare il comando PACIFIC: tutto ciò che dovrete fare sarà scritto in italiano nel gioco, e la nostra recensione vi aiuterà a vincere la missione dimostrativa.

Per quanto riguarda invece International Sport Challenge dovrete entrare nella directory ISC e digitare DEMO. Fra tutti gli sport in cui potrete cimentarvi avrete la possibilità di scegliere solo il tuffo.

Usate i tasti cursore e la barra spaziatrice per riuscire ad allineare il pallino rosso e quello grigio che appaiono in alto a destra, e dopo un po' di allenamento... ce la farete!



CADARIO

ELVIRA® II
The Jaws of Cerberus™

ACCOLADE™





AMIGA

PC
SCHEDE GRAFICHE:
VGA, EGA.
RICHIEDE:
DISCO RIGIDO.
TASTIERA O MOUSE.



ATTENZIONE...
QUESTO GIOCO
È TUTTO
IN ITALIANO









SCREENSHOTS DALLA VERSIONE IBM PC VGA.

UNA FORZA MALIGNA SI È IMPOSSESSATA DEGLI STUDI DI PRODUZIONE "LA VEDOVA NERA" A HOLLYWOOD. ANCHE LA PROPRIETARIA, ELVIRA, È SPARITA. INOLTRE, TRE SET CINEMATOGRAFICI - UN CIMITERO, UNA CASA INCANTATA E UNA CATACOMBA - SONO STATI INFESTATI DA BRUTALI MOSTRI. IL GIOCATORE DEVE CERCARE ELVIRA ATTRAVERSO QUESTI ORRIBILI MONDI E COMBATTERE L'ULTIMA GRANDIOSA BATTAGLIA CONTRO UN'ENTITÀ ENORME E FURIOSA.

ACCOLADE™
The best in entertainment software.™

LEADER
DISTRIBUZIONE